动漫、GALGAME、同人、COSPLAY……真正属于御宅族的情报生活志！

81

TWO DIMENSIONS MANIC

二次元狂热

木染月

光盘定价 25

本手册及附属礼品为非卖品 随光盘赠送 不得单独出售

封面故事 『命月』



DVD光盘

NICO月月报
NICO舰娘专题
手游侵略者



2 更高质量更加还原！第九弹10张 人气舰娘图鉴卡补充包



1 『舰队收藏』"北方酱" 特殊印制半透明水晶挂饰

*另有5款流行语北方酱挂饰，请登录二次元狂热官方旗舰店

MAD、MMD看个够
微笑月月报舰娘特辑

传递笑容的元气天使
半次元专访人气Coser 茶叶小果

从『在盛夏等待』开始的歌手之路
新世代歌姬Ray的进化轨迹

"永恒"停留在博丽神社的走廊上
主角组的一次设定与二次创作相关漫谈

大张旗鼓的跨媒体企划
也谈大牌云集的桌面游戏『红龙』

金发乌眸，和洋折衷
『黄金拼图』圣地巡礼的醍醐味

F&C辉煌时刻的见证人
蔓木钢音，邪道与王道的女武神

2-3日常任务小天使，劳苦功高的死苦水们
碧涛之下——『舰队收藏』潜水舰篇

看破一切的大老师教你
解构"大春物"中的社交生态



3 中国原创同人海报x2
『魔法少女☆伊莉雅』海报x1
『战姬绝唱Symphogear GX』海报x1



4 绚濑绘里全身纸模

朝向日葵所指的方向，再次启程
『Angel Beats！-1st beat-』死后世界第一战报



舰队收藏 提督手记 貳

新米司令长官晋升指南
Kan Colle Admiral's Guide Book

9月上旬 上市

- 改修工厂
  一周每日装备对应表
- 对空CI科学配装法
- 舰种分别
  理想配装装备示例
- 改造入手
  限定装备一览
- 海域攻略实例
  与特定海图任务完成活用

300万用户突破纪念
二次元狂热次弹装填
全彩印刷 人性化阅读体验

二次元狂热



本期封面作者：Tg01
本期封底作者：CEXO

二次元狂热工作室制作
监制：jedi
执行：白石
编辑：稗田、小黑、如月千华
美术：塔里、小茧
校对：renger_s、腋腋

博客： http://blog.sina.com.cn/jediliao
微博： http://t.sina.com.cn/2dmania
信箱： jediliao@163.com
电子版请用 IPAD 在 Appstore 搜索"二次元狂热"

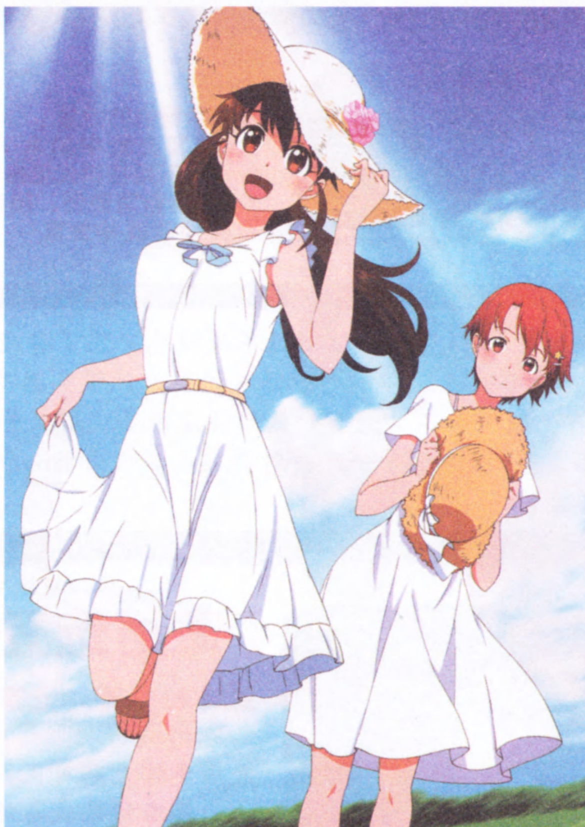
征稿启事

欢迎对某种萌文化、某工口游戏（冷门精品优先）或工口游戏公司有爱能写文懂日语能查资料的二次元狂热者们联系我们，共同为《二次元狂热》出力~























Contents

河蟹子の相谈室

反馈给我们的方法：
1，填写光盘中的电子回函邮件到 jediliao@163.com（不用按格式填也可以哟～）
2，登陆新浪微博，搜索 二次元狂热官方微博，然后在 留言板 中留言



多次跳票的『Fate/Grand Order』终于上线了，编辑部的各位都迫不及待地安装了游戏准备体验（除了白石）。该说是手游惯例呢还是玩家过于热情，安卓版开服即刻大量涌入的用户让服务器不堪重负，连续维护几次后仍然 bug 不断，而 iPhone 则迟迟不肯上线……不过大家的热情还是很高，塔里为喜欢的人设惊呼不已，小黑甚至为玩游戏换了手机（除了白石），所以说运营一定要对得起众多型月 fans 啊！像十连抽连一个人物卡都没有的出货率实在让人有点伤心不是？

82 期封面作者：heco（出自《XO－少女艦賞》气球鱼屋出品）
82 封底作者：雪桜桜（出自《少女的夏休》A.D.Nap 出品）

[寄语选登]

刘鸿飞　男　北京

懒癌发作无药可医，好处就是可以看过一部分 7 月新番后再写回函了……想当初让我看绝唱我是拒绝的，但等到雪音克利斯第一次绝唱变身的时候我就完全停不下来了，没错，我成为了克利斯的脑残粉，克利斯小天使赛高 O(∩ _ ∩)O~ 一部声优扎堆专心卖唱的作品能做到第三季也真是厉害……

：这位老读者没记错的话职业是医生吧。本来河蟹子还对懒癌抱有一线希望，可既然医生大大都说无药可医了，河蟹子也放弃治疗吧。这就去睡个回笼觉先……

煎蛋煎　男　哈尔滨

最近发现……平时聊 ACG 的群里面很大一部分是初中生，让我这个奔三的瞬间感觉被拍死在沙滩上了。感叹如今的 ACGer 小小年纪就懂这么多，时代真的不一样了。

：是吧是吧！河蟹子像他们那么大的年代还只能通过路边贩卖的盗版光盘和拨号上网几 K 的下载速度来观看有限的动画，相关的资讯和知识的获取更是困难。不过现在便利的时代对比从前固然很幸福，但也少了当年每次探索发现新大陆时的兴奋感。嘛，人还是要与时俱进的吧～

[编辑部安利屋]

燐寸少女



“——你需要火柴吗？一个火柴能实现所有愿望……但这个不是真相，燃烧你的恐惧才是本源。”

本次推荐的乃是哥特系治愈漫画『燐寸少女』是也。也有翻译做『火柴少女』的，依托于卖火柴的小女孩为原型，贩卖幻想的寓言故事。构图方面很有意思，较多地使用鱼眼镜头一样产生广角的视野，有很强的视觉冲击力。作者虽然在各种杂志上连载了不少作品，不过都不太长久，大部分一年左右就完结了也少有单行本化。但是因为其作品具有强烈的作者个人风格，也有一些死忠爱好者。

顺便，单行本封面使用了古典火柴盒贴画一样的构图，这一点也非常有趣。



稗　田

流氓蛋糕店



这次推荐大家一部老漫画吧。出自纯爱派漫画大师窪之内英策笔下，以黑帮、蛋糕店、亲情和爱情为主要元素的温情漫画。窪之内老师的作品说不上有什么惊人之处，但足够扎实的画工，加上非常舒服的叙事节奏很容易让人一口气读完。故事中的每一个角色都塑造得十分饱满，男女主人公的个性似乎都能在现实中找到原型。说是接近写实的风格，不如说是典型的日剧风格，所以对喜欢日剧的读者格外推荐。

另外，窪之内老师经常会在推特发自己的手绘图，画功扎实线条细腻，偶尔还会为绘画爱好者指点一二，十分受教。



白　石

魔 kick　男　北京

上周在帝都 IDO 看到编辑们出摊了！好高兴～

：嘿嘿，今后我们也会随机出现在帝都的漫展哦，请留意吧～

千葉 miumiu　女　郑州

我马上要上初二，可是学习成绩却越来越不好，妈妈强制把我的手机收走，不让我追新番玩游戏看漫画，现在，甚至连二次元狂热都不让买，我只能偷偷买，可是我根本无心学习偷偷的上网看动漫，为此，我和妈妈吵了好几架，弄得我们一家的气氛都很凝重，妈妈仍然那样，我不知道该怎么办，难道真的要放弃二次元吗，我现在很迷茫，河蟹子请你给我答案吧。

：看到这位同学的话河蟹子的空气也很凝重。首先，作为学生，家长的禁令是因为你的成绩。河蟹子不会像家长老师一样教育大家"要好好学习啊不然将来会吃亏啊"之类的话，但是一个人在人生每个时期都有他应该做的事情，委屈也好不喜欢学习也好，我们所热爱二次元并不是用来逃避现实的地方。试着在学业上付出，相信成绩的提高是会逐渐换来父母的理解的。如果你是真心热爱二次元，这些值得你去努力不是么？





By 微博 EkaSR-YWH

终于等来的黑白小姐手办

出品：AZONE　价格：7400 日元

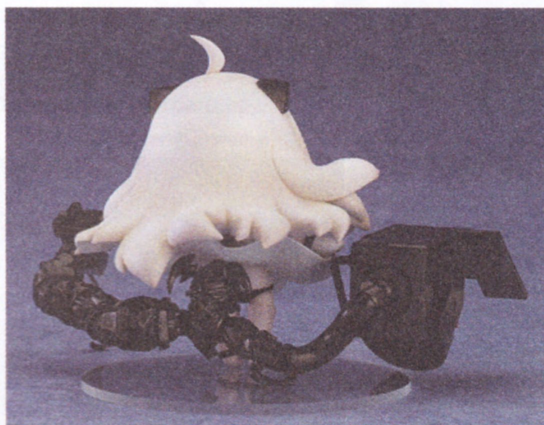
黑白小姐可以说是声优御三家之一堀江由衣的个人周边产品，首次出现在 12 年堀江的个人演唱会中，角色原案和声优都是堀江由衣本人。13 年 10 月“黑白小姐”曾推出了一季短篇动画，播放后反响不错，ED 中 3D 虚拟角色推出手办的呼声一直很高，但实际也只发售过一款黏土。在今年 7 月开始播放的第二季动画中，黑白小姐本人在片中吐槽“发售手办的话会提升人气”，于是如今终于真的实现了。这款可动人形精密还原了角色盔甲一般的服饰，附带 3 款表情，还有黑白小姐重要的家人“小露”。手办预定 11 月发售，堀江姐姐的 fans 可以考虑一下。



宅收藏











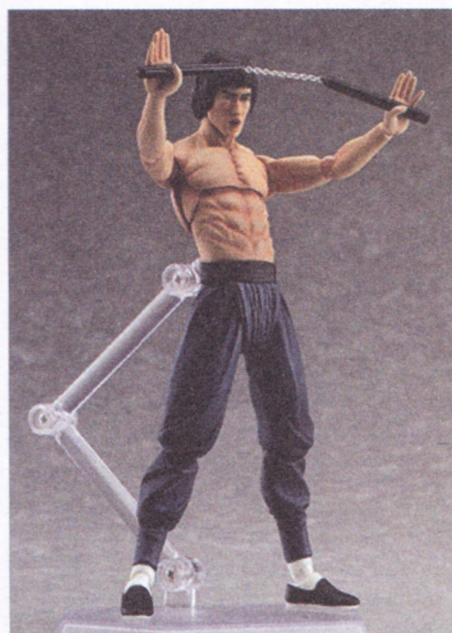
『舰队 Collection』北方棲姬黏土

出品：GoodSmile　价格：5093 日元

虽为『舰队 Collection』中的一只敌舰，但因为过于可爱的造型让很多提督都不忍欺负，再加上柚木ガオ老师同人漫画的功劳，相信大家都被 QQ 群中北方酱的表情包轰炸过。在夏季 WF2015 举办前，北方酱的新品黏土开放了预约。这款黏土还原了北方棲姬惊悚的舰装，附带两架异型舰载机和手上的“零式”，并且炮塔可沿支架旋转。表情和装饰配件也一应俱全，使用配件还可以还原去年圣诞节实装的期间限定造型。超超超可爱的北方酱黏土，预定年底发售。









史上最强动作影星 figma

出品：GoodSmile　　价格：4630 日元

没错，他就是李小龙！虽然本人已逝世多年，但 Bruce Lee 永远会以各种形式活在全世界影迷的心中。为了表现出更多的动作，这款 figma 采用了肌肉活动更多的原创关节套件，并且在胸部和臀部使用了软质结构，确保更大的可动区域。替换表情有“无表情”、“叫喊”、“瞪眼”三种，李小龙招牌的双节棍也有附带，同样可以活动的双节棍可根据人物动作自由装配。不灭的 Action Star 李小龙 figma，11 月发售。





“AA 合金”第二弹黑盖塔

出品：arcadia　　价格：12500 日元

类似于 BANDAI 超合金系列的金属配件超级系机器人模型因为其相对昂贵的价格主要购买对象还是有着怀旧心的成年玩家。80 年代后期，虽然 BANDAI 最主要的竞争对手 TAKATOUKU 倒闭，但出品“合金”类玩具的厂商也不止一个。arcadia 推出的这套 Q 版模型对玩过“超级机器人战”系列的玩家还是有一定吸引力的。这只黑盖塔出自『真盖塔·世界最后之日』，全身可动，身体、肩部、腿部等处使用合金材料，眼睛可以通过安装电池发光。话说距最后一部动画也过去十年了，BANDAI 你真的不打算出个新作吗?



数码宝贝进化器新商品

出品：BANDAI　　价格：7000 日元

今年 11 月，万众期待的初代『数码宝贝』续篇的剧场版『数码宝贝大冒险 tri.』将上映，无论新的人设如何让人不爽，至少看到当年的主人公们也和我们一起长大还是会有些感到的。这款进化器的玩具以新篇动画中的造型重新设计，并应用特殊的技术使其能够重现动画中的演出效果，具体方式官方还暂时在保留中。此外官方还推出了太一的风镜等周边产品，希望在动画上映之前先动员起老粉丝的热情。



看起来是把武器 其实它是吸尘器

出品：夏普　　价格：8000 日元

夏普之前推出的新型吸尘器 CORDLESS CYCLONE FREED 2 曾在推特上被用户吐槽说“形状像武器”，结果寿屋的官方推特也进来插了一脚——我们来把它实际做成武器吧。于是寿屋发售了这款 figma 武器配件，完全应用了夏普的吸尘器造型，可应用于所有的 Frame Arms Girl 系列 Figma。有时候官方脑洞大的也是让人想不到……



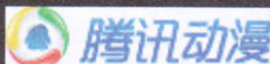
■文/windchaos ■责编/稗田 ■美编/小茧

学园孤岛

芳文社的百合日常与N+社硬派重口的完美结合，乍一看似乎是『点兔』这样的喝茶废萌日常篇，第一话结尾之后回过头才发现埋下了不少伏笔。动画改编了原作的叙事顺序，原作党比较好奇接下来要如何讲述。此外本作的脚本群可谓华丽至极，樱井光、东出佑一郎、深见真，这些风格各异的脚本家放在一起，不知能玩出什么花样来。

Staff:
原作：海法纪光
监督：安藤正臣
脚本：海法纪光
千叶サドル
脚本：海法纪光
小太刀右京
樱井光
东出佑一郎
深见真

Cast:
丈枪由纪：水濑祈
惠飞须泽胡桃：小泽亚李
若狭悠里：M・A・O
直树美纪：高桥李依



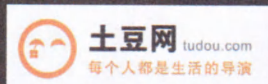


乱步奇谭 Game of Lapalce

本季倒A档的动画，同时也是江户川乱步诞辰的纪念作品。由岸诚二与上江洲诚这对基友联袂，将江户川笔下的推理小说大刀阔斧的时代背景改成现代。看过『弹丸论破』之后就不指望这两人能做好推理，但的确本作重点也不在推理上，毕竟乱步的作品比起本格推理更着重故事性与猎奇性，以及结尾的出乎意料。从这点上来看，本作的还原度还是不错的，但要当本格推理看的话还是有待观望。

Staff:
原作：江户川乱步
监督：岸诚二
脚本：上江洲诚
系列构成：上江洲诚
动画制作：Lerche

Cast:
明智：樱井孝宏
小林：高桥李依
羽柴：山下大辉





青春x机关枪

在『C3』部之后又一部以生存游戏为主题的动画，不过『青春x机关枪』的受众显然更偏向女性一些。故事讲述了喜欢穿男装性格爷们儿的女生立花萤在被误以为是男生的情况下加入了生存游戏组织，而她身边的队友不是牛郎就是工口漫画家……从故事设定来看，可以说是生存游戏版的樱兰高校，主要卖点是各种池面男性角色，反倒本体生存游戏部分做的比较一般缺乏燃点，整体的故事也只能算是不过不失。对这题材感兴趣的女性观众可以尝试一下。

Staff:
监督：中野英明
脚本：古怒田健志
人物设定：山中纯子
系列构成：古怒田健志
动画制作：Brain's Base

Cast:
立花萤：小松未可子
松冈正宗：前野智昭
雪村透：松冈祯丞





城下町的蒲公英

本季一部非常轻喜剧的群像动画，故事讲述了国王的九位候选人因为现任国王的政策而住在城下町的普通居民区中，面对着每天路上的各种摄像头来表现自己，争取明年选举能够选上国王。6女3男的王族兄妹各自有不同超能力的设定也十分有趣，表面上是超能力兄弟姐妹们的欢乐日常，其中又夹杂了选举国王的腹黑与勾心斗角，意外地还有恋爱情节夹杂其中。总体来说是一部值得推荐的轻喜剧动画。

Staff:
原作：春日步
监督：秋田谷典昭
人物设定：小林真平
系列构成：吉田玲子
动画制作：Production IMS

Cast:
樱田茜：花泽香菜
樱田葵：茅野爱衣
樱田修：木村良平
樱田奏：石原夏织
樱田光：小仓唯





OVER LOAD

原作是一部讲述穿越到网游的轻小说，不过与『刀剑神域』和『记录的地平线』不同，本作的主角是网游中的不死族，长相是一只骷髅，手下使唤的NPC也是各种不死族打扮的角色。故事讲述主角在网游停服的最后一天穿越到了网游中的世界，醒来后发现游戏中的NPC都变成了真实角色，从而在异世界展开冒险的故事。穿越的剧情比较王道，不过日常的剧情也很有意思，不死族的另类风格与MADHOUSE的画风很搭，相信也能吸引到不少观众。



Staff:
监督：伊藤尚往
脚本：菅原雪绘
人物设定：吉松孝博
动画制作：MADHOUSE

Cast:
安兹・乌尔・恭：日野聪
雅儿贝德：原由实
夏提雅・布拉德弗伦：上坂堇
亚乌菈・贝拉・菲欧拉：加藤英美里

CLASSROOM CRISIS

丸户史明负责脚本与系列构成的一部原创动画，故事发生在近未来人类可以在各个星球生存的时代，而主角所在的班级是某公司火箭开发科的特别班，突然到来的转学生竟然是要让班级废班的公司开发部部长……丸户的脚本自然是本作的最大看点，面临废班的学生们如何拯救班级，身为上级的转学生如何融入班级，不知在『白色相簿2』与『路人女主』之后，丸户又将怎样描写这部商战题材的青春感情剧。



Staff:
监督：长崎健司
脚本：丸户史明
系列构成：丸户史明
动画制作：Lay-duce

Cast:
濑良瑞季：小泽亚李
白崎伊莉丝：雨宫天
花冈ツバサ：洲崎绫

赤发的白雪姬

原作为秋月空太的少女漫画，也是骨头社少见的乙女向改编作品，不过依旧保持了骨头社强大的分镜作画与打戏的功底。女主角白雪虽然设定为红发的白雪公主，却并非是柔弱等待王子拯救的角色。想要成为国家药剂师的白雪性格中充满了刚强、倔强的一面，可以说是本季中很有个性的一位女主。早见沙织与饰演王子的逢坂良太继上一季『山田君与7魔女』之后再度逢对手戏，早间这次的声线治愈中充满力量，几处对手戏少女力十足看得让人心跳加速。



Staff:
原作：秋月空太
监督：安藤真裕
脚本：三重野瞳
动画制作：Bones

Cast:
白雪：早见沙织
千・威斯塔利亚：逢坂良太
木木・塞兰：名冢佳织



那就是声优

原作是畑健二郎根据浅野真澄出道时候的真实经历绘制的同人漫画，连作者自己都没想到能够TV动画化。故事主要讲述了新人声优如何一步步出道的故事，因为角色原型是浅野真澄，所以相对别的声优动画更添真实感。在经历了『白箱』之后想要更进一步了解动画幕后的观众可以看一下，虽然对于动画制作的GONZO在质量上些许有些小担忧。声优方面的几位主役都是新人，高桥李依这季更是连接三部主役，让人很期待这位新人声优未来的发展。



Staff:
原作：畑健二郎、浅野真澄
监督：池畠博史
脚本：横手美智子
动画制作：GONZO

Cast:
一之濑双叶：高桥李依
小花铃：高桥麻里佳
萌咲莓：长久友纪



手游侵略者

MOBILEGAME

最近的游戏圈似乎特别讲怀旧与情怀，从FF7重制到『莎木』续作，总有不少遗老遗少出来买单。或许比起游戏本身，我们更加怀念当年玩游戏的自己，以及那颗初心吧。本期『手游侵略者』特别选了几款特别有情怀的手游，希望各位喜欢。

■ 文 / windchaos ■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里

四驱兄弟：四驱世界跑手

游戏原名：爆走兄弟レッツ＆ゴー!! ミニ四駆ワールドランナー
游戏类型：赛车
游戏平台：iOS/Android
收费方式：道具收费
开发厂商：Bushiroad Inc.
官网下载：https://let-go.bushimo.jp/

MOBILEGAME


ios


android



对于80后来说，四驱车是陪伴我们童年的记忆之一，很多人小时候一定都有拿着一大个塞满各种零件的工具箱去赛道参加比赛的经历。以至于最近在玩PS4游戏『如龙0』时，看到游戏中桐生一马可以参加四驱车比赛，连去夜店的时间都用来玩四驱车了XD





『四驱兄弟：四驱世界跑手』作为官方认证的手游，看到当年动画中那几位熟悉的角色，实在情怀满满。不过情怀归情怀，游戏到底好不好玩看下去才知道。作为一款手游，尤其是武士道Bushiroad发行的手游，游戏内竟然没有任何新手教程的部分，感觉实在是不像现在的手游。对标题画面研究了一番后，发现游戏模式就是用四驱车在赛道上赛跑。不过整个赛道上只有玩家一辆四驱车，取代对手的是各种障碍物。

在没有任何教程的提示下玩了几盘终于明白了，这是一款写作赛车读作跑酷的游戏，玩家点击屏幕右下方即可消耗电池进行加速，赛道上的各种障碍物都会影响四驱车的速度。最要命的是飞跃各种坡道，四驱车飞在空中的时候需要快速点击右下角调整四驱车的重心，一旦失去重心着陆失败的话就很容易GAME OVER，按得好会发动BONUS加速。不过就算所谓的成功着陆，看着四驱车摔在跑道上翻个跟头也好心痛TAT







游戏就是永无止尽的跑酷类型，不过电池是会用完的，在这个问题上怎么这么还原……玩四驱车当然需要改造，你没有想错改造的道具都是需要抽的，当然也分免费抽和需要氪金的部分，各种道具做得很还原，从马达、底盘、车轱辘什么都有，而且也都经过了官方认证。经常能看到小时候用过的马达啊什么的，然后一看氪金的道具池，小时候买不起的道具，现在也还是买不起……

随着玩家等级的提升，可以解锁新的角色、赛车与赛道，解锁后的各种新赛道难度简直是对四驱车的摧残……起码要改造得耐撞耐摔一点才能跑个几圈。作为一款写作赛车，读作跑酷的游戏，尽管APP STORE上普遍只有3分的评价，但上线一个月便突破40W的下载量看得出情怀的力量还是让很多玩家想怀旧一下的。

勇者啊啊啊啊

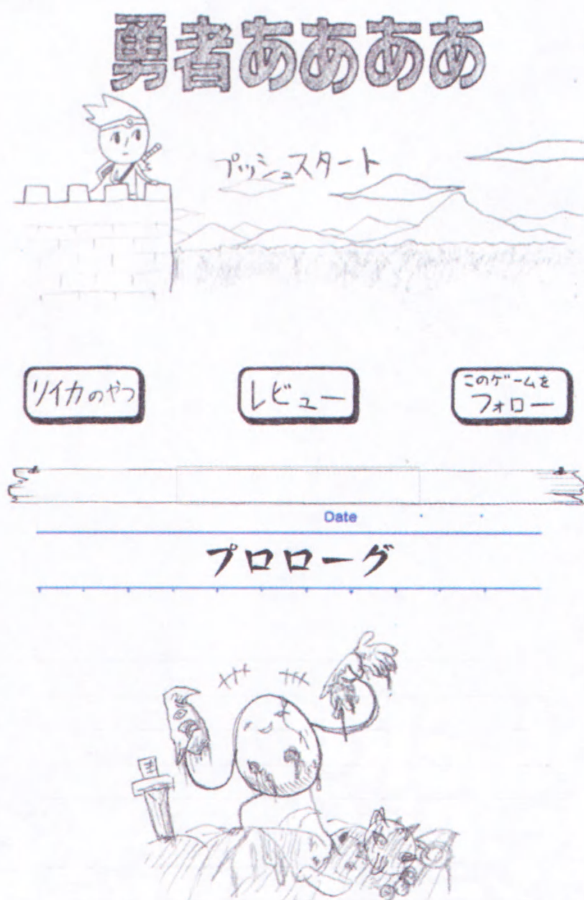
游戏原名：勇者ああああ
游戏类型：RPG
开发厂商：liica,Inc.
游戏平台：iOS/Android
收费方式：免费
官网下载：https://itunes.apple.com/jp/app/yong-zheaaaa/id899019025?mt=8&ign-mpt=uo%3D8

MOBILEGAME


ios


android

ああああ



先来解释一下这款游戏的名字，明显就是玩家玩某日本国民 RPG 的时候懒得起名字然后就起了**ああああ**的名字 XD 然后游戏的画面让人感觉是画力连小林画伯都不如的黑白画，看来这年头像素风已经不够情怀了，黑白素描做游戏画面才够情怀。

『勇者啊啊啊啊』的故事非常恶搞，表面上看是很标准的日式 RPG 的故事，就连开门关门的各种音效都照搬 DQ 和 FF 的。不过仔细一看剧情充满了恶搞的成分，比如勇者说要去冒险找国王资助，多么标准的日系 RPG 开头，结果国王没有分配给勇者人物直接给了 50G 就打发掉了……再比如在神秘之森的冒险中，勇者走着走着就遇到了脱了衣服的美女，类似这样恶搞传统日系 RPG 的剧情还有很多，而且这些剧情都是有黑白手绘的画面的。

游戏的战斗系统可以看做是放置游戏类，玩家只要在怪物身上滑动手指即可对怪物进行攻击，虽然游戏中的怪物都是手绘的，但也有完整的怪物图鉴，可以看得出所有的怪物都经过一番认真的设定。除了战斗部分，游戏也有在城下町中收集情报推进剧情的部分，所谓收集情报推进剧情就是把游戏画面中出现的 NPC 全部点一遍而已……这么看来游戏的玩法很接近各种放置 PLAY RPG，不过充满恶搞的剧情比起很多放置 RPG 来说要有趣的多，每天花上一些时间来看看剧情也是很有意思的体验。



散花

游戏原名：散花 -SANKA-
游戏类型：动作
开发厂商：CAPCOM
游戏平台：iOS/Android
收费方式：免费
官网下载：http://game.capcom.com/tsukuren/

MOBILEGAME

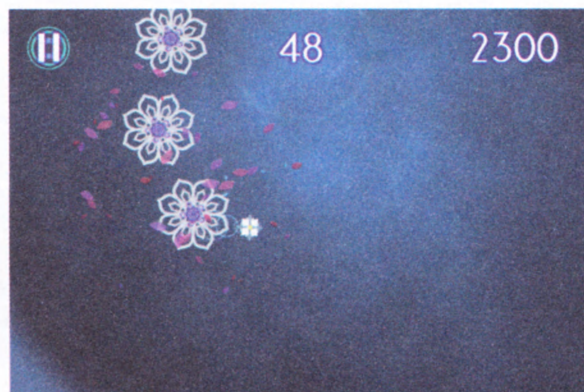

ios


android









CAPCOM 最近搞了一件蛮有意思的事情，组织了一个名为**つくれん**的开发团队，集结了社内的一些新人，组成了不超过 5 人的开发团队，每个团队用差不多一个月的时间来开发一款手游。目前为止已经上线了数款免费手游，今天要介绍的『散花』就是其中之一。

『散花』这个名字一听就充满了文艺的气息，并且让人想到 PSN 上的经典游戏『花』。不过与『花』正相反本作不是让花开放，而是要散花，就是让花瓣散开。游戏从界面到 BGM 一股小清新的感觉扑面而来，玩家要做的就是控制一枚小小的花瓣冲散屏幕中出现的花瓣，花瓣被冲散之后漫天飘散的效果配合小桥流水般清澈的 BGM 声充满意境。虽然游戏的模式很简单，实际上难度还是不小的，笔者刚打到第二关就卡了好几次。要诀在于能够一次性冲散更多的花朵，从而获得增加时间的 BONUS。随着关卡难度的提升，花朵不再像前几关一样停在那边等待被玩家冲散，而是会有规律的在屏幕中移动，增加了不少难度。不过一口气把大量花朵冲散后绚丽的效果，让人从前一秒的紧张感中得以释放。总而言之，『散花』是一款在纷杂的世界中能让人停下脚步静下心来慢慢玩的一款游戏。▲

反转命运的“幸运”物语

『Unlucky Re：Birth/Reverse』

INFO

■ 文/如月千华 ■ 责编/白石 ■ 美编/塔里

游戏名：Unlucky Re：Birth/Reverse

中文暂译：倒霉重生	剧本：橘田憂
出品：ういんどみる（Windmill）	夕凪和泉
原画：ななせめるち	音乐 Elements Garden、Ecnemuse
ミヤスリサ	发售日：2015年10月30日

Story

时间是春天，邂逅的季节。

在一个让所有人都心情愉快的晴朗的日子，主人公一阵优翔却因为就职活动失败而心情跌至低谷。

这样的日子对优翔来说再平常不过，他自从出生起就从没有受到过幸运的眷顾，一直笼罩在“倒霉”的阴影里。即便如此，他并没有对现实绝望，反而并不将倒霉当不幸看，养成了即便是小小的好事也能感到幸福的积极性格。因此这一天的失败，对他来说也只是日常的一角而已。

然而就在这一天，优翔遭遇到了一名自称女神的少女。

“从现在开始你得到异世界去了。”

伴随着少女这样的话音，优翔被她擅自带到了一个完全陌生的世界。

虽然最开始优翔对自己的处境十分困惑，然而随着在这个名为“奥鲁塔尼塔”的世界展开新的生活，他却发现一直以来缠绕自己的倒霉运在这里被完全翻转了过来——各种各样的幸运“接踵而至”，特别福利满载的幸运更让人目不暇接……



爱丽丝·艾尔诺雅尔

Elis Erenoearl CV：くすはらゆい

身高：158cm
体重：51kg
三围：B85（C）/W59/H86
所属：2年A组
生日：9月3日
血型：O型

起初被主人公优翔认为是将他召唤到“奥鲁塔尼塔”来的召唤士少女。性格积极开朗，十分好强，不服输，经常和人杠上。不过内在却十分纯粹，拥有率直而真挚的内心，自然也有可爱和少女气质的一面，十分喜欢玩偶。

很有责任感，容易被打动。另一方面她还是一个特别容易害羞的少女，经常为了隐藏害羞而表现出强势的态度，不过周围同伴都心知肚明。

米丽娜・莉莉安诺

Milyna Liriano　CV：波奈束風景

身高：164cm
体重：53kg
三围：B88（D）/ W60/ H85
所属：2年A组
生日：8月8日
血型：B型

在学校里被称为才女的优等生，性格温和，十分温柔的少女。她虽然是主人公优翔的同班同学，但由于性格沉着冷静，给人感觉比较成熟，拥有一种姐姐气质。

与爱丽丝关系亲密，两人经常一起行动，不过由于成绩综合来说比爱丽丝稍微好一点，因此也让爱丽丝燃起了对她的对抗心。

好奇心旺盛，面对从异世界来的优翔展开了各种各样的调查，有时候甚至还不顾场合，想要调查优翔的身体。

设定中她继承了一部分吸血鬼的血统，但本人似乎对此并不知晓。

亚莉亚・塞蕾丝缇雅

Aria Celestia　CV：藤森ゆき奈

身高：153cm
体重：48kg
三围：B90（E）/ W61 / H83
所属：3年C组（风纪委员长）
生日：2月19日
血型：A型

虽然做事十分认真，却有些马虎的学姐。作为风纪委员长兼年长的姐姐，她总是想要展现出可靠的一面而逞强。她是来自异国的退魔师的子孙，十分擅长剑术。不过据说因为胸部太大，使剑的时候很不方便，她也因此一直烦恼着……

特别喜欢吃饺子，一说到饺子甚至会失去控制完全不在乎周围人看法。

由于在生活中她总是为了满足大家的期待而做出优等生的样子，她也对这样的自己有些不满，内心渴望着有什么契机让她突破自己的外壳。

莉兹莉・马克戴尔

Risley MacDowell　CV：柚原みう

身高：148cm
体重：39kg
三围：B70（A）/ W51 / H73
生日：6月20日
血型：A型



梦魔族的少女，将主人公召唤到这个世界来的真正元凶。由于对自己的能力没有自信，她总是逞强地摆出尊大的姿态。虽然作为梦魔的确并不成熟，但至少还是比人类拥有的魔力高得多。

从设计上来看便是一个小恶魔系的少女，表情的表现十分丰富。

很喜欢主人公。虽然身为一个对工口比较积极的种族，但自己却因为没有经验而紧张不已，即便如此还是拼命地去诱惑主人公。

纱夏・米尔贡默特

Sasha Mirugamotto　CV：藤咲ウサ

身高：156cm
体重：49kg
三围：B81（B）/ W58/ H79
所属：2年A组（风纪委员）
生日：11月22日
血液型：AB型



主人公优翔的同班同学，学校的风纪委员。十分尊敬风纪委员长亚莉亚，不过更重要的是，特别中意亚莉亚可爱的外表和马虎的性格，经常捉弄她。虽然平时感觉很不靠谱，但在该严肃的时候就严肃，当亚莉亚表现出认真严肃的气氛的时候，她便会发挥出作为优秀部下的能力。

虽然身为风纪委员，却是一个工口大师，对工口抱有近乎苛刻的追求。

另外，她似乎是个配角。

Comment

若不算分家ういんどみる Oasis 在 2014 年的两部组品，预定于 2015 年 10 月发售的本作竟然是风车社时隔两年之后的新作，前后竟然有这么长的跨度，多少还是让人有些意外。

以前我们也曾介绍过，ういんどみる Oasis 本质上是以看板画师こ～ちゃ为核心建立的子品牌，在风车社门下现在属于一条较为独立的开发线。而风车社本家的作品最近几年反倒是有一种大杂烩的感觉，不但创作 STAFF 变化很大，而且不断在尝试各种新的东西。

本次的『Unlucky Re：Birth/Reverse』，据说将挑战风车历史上“最棒的工口”。话虽如此，这并不是说要改变风车社招牌的“萌＋工口”的风格去做一部纯拔作，而是进一步增强对工口的表现力。一方面是，制作者本次致力于刻画一群“对工口有兴趣却不好意思”的纯情少女逐渐变得工口起来的过程，从而给玩家来带新的工口体验；另一方面，通过主人公撞大运遭遇各种各样的意外杀必死事件来增加感官刺激。

不管怎么说，本作毫无疑问将是一部重视工口的作品，剧情本身应该不会有太大分量。不过从风车社至今为止的表现来看，如果角色对胃口，那么“下酒菜”丰富的本作应该还是比较有价值尝试的。▲

INFO

游戏名：ここから夏のイノセンス！
中文暂译：从这里开始的夏之纯洁！
出品：クロシェット（clochette）
原画：せせなやう
剧本：保住圭、姫ノ木あく、和泉万夜、深山ユーキ
歌手：AiRI(UR@N)
发售日：2015年11月27日

重返现代生活的纯洁之地！

『ここから夏のイノセンス！』

■文/如月千华 ■责编/白石 ■美编/塔里

Story

这是一个比现在稍稍早一些的时代。都市正在逐渐向信息化社会转变发展的同时，深山里尚未受到发展的波及，依然保持着自古以来的风气。

故事的主人公千种由嗣，不知为何从未来回到这个时代的一个山村部落——晶生村。在竞争激烈的未来社会，由嗣被贴上了“吊车尾”的标签。本来返回过去只允许优秀的人进行尝试，那他是为何能够回到过去的呢？

在夜里的山路上彷徨的嗣，受到萤火虫的引导，与名为初姬依波吕的少女邂逅了。得到特别许可的他，由此开始了在晶生村的生活。在这里等待着他的是与自己生活的时代截然不同的，悠闲的生活方式。除了依波吕之外，由嗣陆续结识了通过正经的手段来到这个时代的未来人姐妹萤塚亚莉香和萤塚由乃、村长的女儿万久里寿等少女，在与她们的交流中，由嗣感受到了从未有过的治愈和预感。

来到这个时代是我的幸运吗？在这里我是否能够做到些什么呢？

怀着这样的想法，面对各种各样未体验过的事物，一个夏天的恋爱物语开始了。



萤塚亚莉香

Hotaruduka Arika　CV：あじ秋刀魚

身高：160cm
三围：B87/ W57/ H84
学年：6 学年制 5 年
血型：A 型

为了调查过去的农村，与妹妹由乃一同从未来回到这个时代的少女。在未来那个严酷的竞争社会中，她获得了出类拔萃的成绩和评价，甚至在周围的推荐之下担任着学生会长的职务，是一个不论谁都认同的精英中的精英。在未来，她虽然是由嗣的同班同学，但在由嗣眼里她就像是不可触及的高山雪莲。本质上是一个清廉高洁，对任何事都真挚以待的真诚少女。

可是来到晶生村之后，从前的行事方法不再适用，让她困惑不已，在这时，她对能够快速适应当地环境的由嗣刮目相看，并开始向他学习。



萤塚由乃

Hotaruduka Yuno　CV：くすはらゆい

身高：142cm
三围：B71/ W49/ H80
学年：6 学年制 4 年
血型：O 型

与姐姐一起来到这个时代的未来人，比主人公由嗣低一年级。是姐姐亚莉香的异母姐妹（不过在未来这算是普通的姐妹关系）。与姐姐同样是享有盛誉的优等生，但性格自由随心所欲。经常以捉摸不透的言行让周围的人忙得不可开交。从各种意义上来说都不怎么像优等生，反倒和由嗣很快就“臭味相投”。

虽然未来的精英们一般都很喜欢追求有实际意义的知识，但她却很少见地喜欢古典。因此在对性知识淡薄的未来，她是难得的一个喜欢开荤笑话的少女。



初姬依波吕

Hatuhime Iroha　CV：桃井いちご

身高：145cm
三围：B77/ W53/ H78
学年：6 学年制 2 年
血型：O 型

在位于晶生川的星之渊处与主人公由嗣相遇，居住在晶生村的少女。是代代守护着星之渊，在夏日祭典担任舞者的初姬家的独生女。原本与祖母过着相依为命的生活，结识由嗣后便让他住进了自己的家。

性格开朗纯真，喜欢与人交往，在村子里受到大家的喜爱。对待由嗣也像对待家人一样亲切。虽然身体已适当地发育，但身为女性的意识却还未萌芽。



久万里寿

Kumari Kotobuki　CV：遥そら

身高：142cm
三围：B71/ W49/ H80
学年：6 学年制 4 年
血型：O 型

晶生村村长的女儿。性格老实，沉着冷静，给人一种标准大和抚子的印象。由于年纪相仿，受到父亲的吩咐照顾着几个未来人。虽然说起话来文质彬彬，但也经常说出一些冷淡的话语，总是与他人保持着距离。不过总的来说她还是一个很亲切的少女，没办法拒绝他人的请求。

与依波吕很早之前就相识，两人是很要好的朋友，只有在依波吕面前她才会表露出真正的自己。



Comment

自从しんたろー和御敷仁等巨乳画师成为 clochette 社旗下的招牌画师之后，该品牌也随之被贴上了“巨乳厂”的标签。当然平心而论，巨乳这一卖点的确为厂商带来了极佳的声誉和收益，将其发扬光大也无可厚非，因此我们也可以看到，数年来 clochette 社推出的作品都是清一色的巨乳系。许多玩家都以为他们将在这条路上越走越远的时候，2015 年公布的这部新作『ここから夏のイノセンス！』却突然杀出了一记回马枪。

随着请来了近年来通过『1/2 summer』、『Timepiece Ensemble』等作中崭露头角的萌系画师せせなやう，新作中女性角色的胸围总算恢复了正常人类的水准。虽然笔者认为せせなやう的画风太过“标准”，缺乏一些独创性，但配合 clochette 社特色的上色风格，本次新作的画面还是看着十分舒服的。

剧本方面，本次找来的三位写手都是在业内打拼多年，能够适应各种题材的多面手。虽然从前几作来看，clochette 社似乎并不打算在剧本上再下更多的功夫，目前来看，根据这几位能手的发挥，或许也能创作出具有可读性的好故事。

作为主笔之一，保住圭在访谈中这样说道：“将舞台选作一个拥有怀古风格的山村，是为了表现一种“治愈”的气氛，为在激烈竞争中身心疲惫的主人公提供一个能够体验安宁和舒心生活的环境。”这从某种意义上来说，对玩家也是等效的。已经在社会里被虐的半死或是被学习压得喘不过气的玩家们，偶尔偷闲与美少女们在怀古的村子中胡闹一阵，那便是一件无比惬意的事情啊。

シュヴァルツェスマーケン

－红血の纹章－

■ 文 / 岩烧碳渣 ■ 责编 / 稗田 ■ 美编 / 塔里

INFO

游戏名：Schwarzesmarken – 红血の纹章 –
中文暂译：死亡黑标 – 红血的纹章 –
出品：âge
原画：CARNELIAN（角色原案）、木菟あうる
原作：吉宗鋼紀・内田弘樹（小说）
剧本：âge 剧本团队
发售日：2015 年 9 月 18 日（跳至 11 月 27 日）



-STORY-

故事发生在『Muv-Luv Alternative』本篇开始 18 年前，1983 年的欧洲。自从 1978 年东欧针对罗瓦涅米巢穴（H08：甲 8 号目标）的大反攻作战行动——“巴列奥略行动”失败后，面对不断地从明斯克巢穴涌来的 BETA 群，欧洲诸国以德意志民主共和国（东德）为盾，抵挡着 BETA 潮水一般地凶猛进攻，开始从欧洲大陆撤离。

号称“华约第二地面战斗力”的东德人民军，依托已经沦陷了的波兰的边境奥得河以及尼萨河构筑防线，降低征兵年龄，将举国之兵都投入了对 BETA 的战争中，极力遏制着 BETA 的入侵速度。在后方，据说东德国民 10 人中就有 1 人是通报合作者的东德秘密警察组织“国家安全部（史塔西）”不断地对东德国内进行监视，压制国民言论，摘除叛乱分子。通过白色恐怖让国民陷入风声鹤唳的境地。而他们的监视对象也包括了东德人民军。

东德人民军战术机部队——第 666 战术机中队“黑之宣告”据说是人民军中 BETA 击坠数最多，最强的部队。但同时他们也因为经常无视友军的支援请求，只顾优先完成自己的任务而被同僚讽刺地称为“死神”。隶属于此中队的提奥多尔・艾伯巴赫少尉因为过去的心理阴影，变得对别人无法信任，只为了自己的生存而战，生活在史塔西的阴影之下。某一日，提奥多尔跟随中队长爱丽丝蒂娜・伯恩哈德上尉一同在九死一生的战场上，解救了一名来自西德军的少女——凯蒂亚・瓦尔特海姆，从此卷入了混乱的政治漩涡当中……

史塔西



▶现实中的史塔西标志

史塔西的标语是“WIR SIND UBERAL”（我们无处不在）。座右铭是“党的剑与盾”。成立于 1950 年 2 月 8 日，总部设在东柏林。成立宗旨是担任德意志民主共和国的政治警察，担负搜集情报、监听监视、反间谍等职能。国家安全部的本意是对抗反共产政权——苏联红军占领德国东部后成立的共产政权——的零星反抗人士。

尽管史塔西的建立是师从苏联情报机构克格勃，但它也继承了纳粹时期盖世太保的经验和工作态度，以缜密和严谨作风，将监视监听工作“科学化”到极致。各种技术和设备，其想象力令人叹为观止。从纽扣、水壶，到木棍、垃圾桶，甚至钢笔，监听监视设备无孔不入。

秘密警察监控的范围不单单是“敌对势力”的政治活动，从男女间的调情，到每星期倒几次垃圾，在超市买了何种口味的香肠都被记录在案。

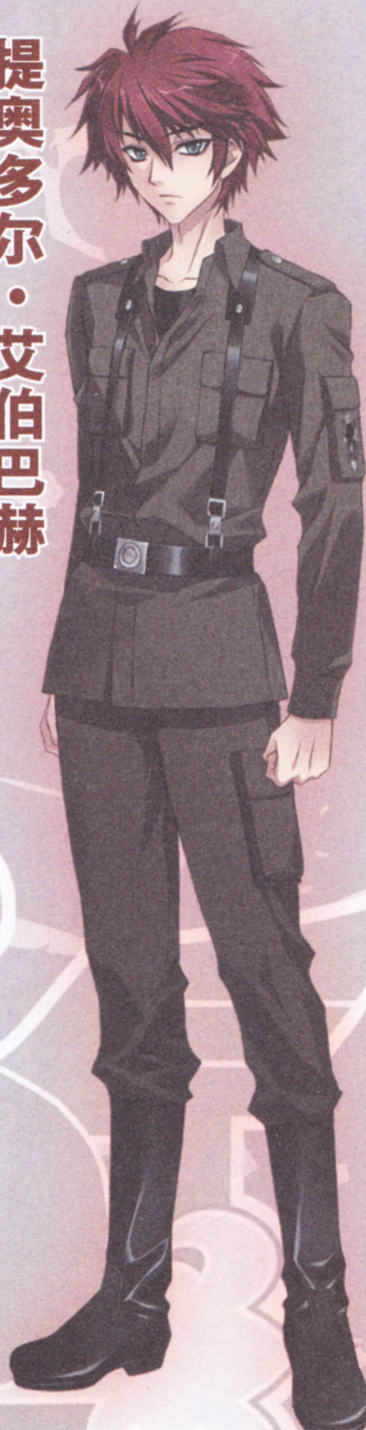
当然，史塔西的工作不仅仅依赖技术，更依靠人。东德大约每 160 人中就有一名全职的史塔西成员。此外，史塔西拥有庞大的线人（告密者）网络——它在各行各业的非正式雇员达 17.4 万名。这些线人被史塔西称为“与阶级敌人秘密活动作战的最重要因素”，“所开展之全部政治工作的绝对核心”和“同敌人作战时的主要武器”。

东德陆军第 666 战术机中队 “黑之宣告(Schwarzesmarken)”



在波兰撤退战等战役中历练出来的精英部队，被称为东德陆军最强的战术机中队。对 BETA 战中，往往会被优先派遣为迅速剿灭光线级 BETA 让己方航空战力可以出击的“光线突贯（Laser Jagt）”任务的执行者。因为任务性质的关系，经常会在战场上无视友军的求援呼救。因此被其他士兵恶意地称为“死神部队”。同时因为战事频繁，部队人员消耗剧烈，目前原本应为 12 人的中队仅余 8 人在编。部队名“黑之宣告”来自表示负伤士兵的治疗优先顺序的急救识别标志——对那些已无拯救希望和已经死亡的士兵，会贴上黑色的标志。

-CHARACTERS-



提奥多尔・艾伯巴赫 Theodor Eberbach CV:???

本作主角。18 岁，军阶为少尉，codename “Schwarz8”。机体操作技术优秀，擅长近战格斗术特别是短刀。

从小生活在孤儿院，后被住在柏林的剧作家远亲一家收为养子抚养长大。但是一家人尝试逃亡到西德的过程中被史塔西的国境警备队逮捕，父母遭受拷问致死，义妹丽姿下落不明，自己也因反复地拷问与胁迫遭受到了极大的精神伤害。而且，因为此事导致今后无法立足于社会，只有参军战死一途。为此提奥多尔变得除了自己以外再也无法信任任何人，并憎恶着史塔西乃至整个东德国家体制。他听说部队长爱丽丝蒂娜是通过密告亲生哥哥才获得了现在的地位，便对她非常厌恶。



凯蒂亚・瓦尔特海姆 Katia Waldheim CV: 田中美海

身材娇小，梳着马尾辫的可爱少女，15 岁，军阶为少尉。codename “Schwarz7”。

虽然是西德军的卫士，但为了搜索某人而加入派遣到东德的部队。但是部队全灭，孤立无援的她被提奥多尔所救，那之后她志愿逃亡到东德并加入中队。心直口快，经常会说出两德合并等“反动”言论，为此多次危及到中队以及提奥多尔的立场。更是经常受到中队政委格蕾特尔的训斥以及矫正。战术机操控技术很有闪光点，通常从 F-4 转换到 MiG-21 需要 1 天的时间来熟悉，但凯蒂亚只用了 3 小时就完成了，非常有潜力。然后机种转换两个月不到，就可以完成不逊于西尔维娅的机动表现，是个非常勤奋努力的孩子。



丽姿・霍恩斯坦因 Lise Hohenstein CV: 南條愛乃

提奥多尔的义妹，18 岁。军阶为少尉。code name “Schwarz9”。

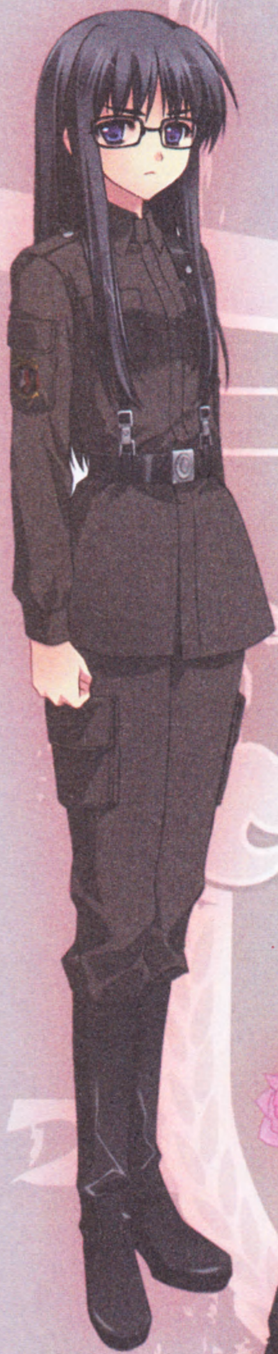
3 年前一家逃亡西德时被史塔西逮捕后就失去了消息。不过在中队因为范氏兰的负伤而战力不足时，她突然作为补充卫士编入了中队。是个极度的兄控，就算其他队员在场也会毫不在意地对提奥多尔撒娇，给周围造成了诸多困扰。因为双亲是剧作家，所以在他们的影响下丽姿的学生时代参与了戏剧社团，对于语言学很有研究，会说多种语言。虽然作为卫士的各项能力都很高，并不惧激烈摇晃的战术机，不过因为幼时一直以来的晕船习性，在坐船的时候依然会晕船。



爱丽丝蒂娜・伯恩哈德 Irisdina Bernhard CV: 山本希望

第 666 战术机中队的中队长，军阶为上尉。code name “Schwarz1”。

通称“爱丽丝”，是位才色兼备的女性将领。拥有优秀的操作技术以及战况判断能力，政治手腕强悍。经常无视政委格蕾特尔的命令，优先执行自己对于战场的判断。不过有传言说她是通过密告亲生哥哥给史塔西才获得了现在的地位。爱丽丝本人并没有明确的否定或肯定，但许多将领以及战场士兵们都信而不疑。



格雷特尔・叶克伦

Gretel Jeckeln　CV: 安野希世乃

德国统一社会党政治局派遣到中队里的政委，军阶为中尉。code name “Schwarz4”。

出生于党干部家庭，同时也是毕业于柏林卡尔马克思综合中学的精英学生。时常以党的意向为优先向全中队下命令，所以总是与以现场判断为优先的爱丽丝蒂娜产生矛盾与对立。身为政委，格雷特尔拥有针对不听从命令的队员的罢免权以及剥夺中队指挥权的特殊权限。想要发迹的欲望强烈，为了监视在5年前“月光之夜”事件的肃清行动中脱身的爱丽丝蒂娜，志愿加入第666战术机中队。在凯蒂亚入队之前，格雷特尔是提奥多尔的僚机，凯蒂亚入队后一直对凯蒂亚抱着怀疑的态度，常会对凯蒂亚进行思想政治教育。不过她的机体操作水平在中队里只能说是很普通的程度而已。





西尔维娅・克沙西斯卡

Sylvia Kschessinska　CV: 村瀬迪与

原为波兰军的卫士，军阶为少尉，code name “Schwarz5”。

波兰沦陷，故乡毁灭，在随后的波兰撤退战中被爱丽丝蒂娜救回编入第666战术机中队。性格比提奥多尔更冷漠，对别人施以的善意非常厌恶。对新入队的凯蒂亚非常刻薄，曾有“最讨厌满嘴空话的小孩了，如果中队人数充足的话下次出击就杀了你”的威胁。即使是对于提奥多尔和安妮特这些同时入队的队友，也以同样的态度应对。但只有对于范氏兰并不冷淡，经常听从她的指挥在后方支援部队担当炮击支援。

安妮特・霍森菲尔德

Anett Hosenfeld　CV: 安済知佳

中队里唯一的长刀使用者，擅长使用从统一中华战线进口的77式近战长刀。军阶为少尉，code name “Schwarz6”。

性格开朗活泼，但是因为战友不断丧生的影响，让她产生了战斗应激反应。为此她经常会表现出不理性的行为，并采取轻率的举动。所以被命令疗养，缺席作战行动的情况时有发生。对提奥多尔采取对立的态度，是因为她认为如果提奥多尔在茵格希尔特战死前如果去援助的话，那茵格希尔特就不会牺牲了。



范氏兰

Pham [illegible] Hang　CV: 加藤英美里

第666战术机中队副指挥官，军阶为中尉，code name “Schwarz2”。

越南移民的后代，在执行任务中时常作为后方支援指挥全局。性格沉稳温柔，是中队里卫士们的精神支柱。安妮特和凯蒂亚将其视为亲姐姐般仰慕着，父亲是少林拳师傅，所以范氏兰自身也擅长近战。



-COMMENT-

âge社名作系列『Muv-Luv Alternative』想必广大GALGAME玩家都有所耳闻。此系列体系庞大，各种外传啊Fandisc出个不停，丝毫不逊另一大懒癌名作系列『Fate/stay night』。而这次的新作『死亡黑标』，则是『Muv-Luv Alternative』系列里的众多外传之一。它延续了『Muv-Luv Alternative』的世界观，讲述的是一个发生在已经扭曲的社会主义国家——德意志民主共和国的故事。故事依然以抵抗外星生物BETA入侵为表面，内里却更多地着力于还原当时那个特殊的社会体制之下，人与人、东德人民军与国家安全部（史塔西）之间的矛盾冲突。

『死亡黑标』本是Fami通文库旗下的轻小说，已完结。小说作者内田弘树是个架空军事类小说家，重度败战情节爱好者，重度舰娘指环王级玩家，同时还著有舰娘官方小说『鶴翼の絆』。小说插画家为CARNELIAN，『无颜之月』、『桃花月禅』这些名作大家都懂的。因为其原名“シュヴァルツェスマーケン”略长所以很多读者都只留头尾，简称为“シバケン”，跟日文“柴犬”发音一样，所以本作又被粉丝们爱称为『柴犬』。

之前就有『Muv-Luv Alternative Total eclipse』被改编成为动画，再推出GALGAME的先例。





▲本篇正传『Muv-Luv Alternative』

这次âge社再度玩起了游戏与动画两手抓的把戏，在宣布『死亡黑标』小说改编为游戏后不久，就公布了动画化的消息。与『Total eclipse』不一样的是，âge这次又玩起了拆分大法，以前一个『Muv-Luv』拆出了一个『Muv-Luv Alternative』还顺便创造了一个跳票单位“1âge=3年”。这次依然把『死亡黑标』拆成了『红血的纹章』和『殉教者们』两部，动画版将在两部游戏发售日期的中间时间段播放。第一部分『红血的纹章』内容为小说的前三卷，游戏将把小说的多视角改为男主的第一人称视角，啊，当然本作依然延续了âge社最近几年的全年龄作风，啪啪啪是不可能会有的，但血腥猎奇场景却不会少，这到底是好还是坏，是个问题。

『红血的纹章』主题曲由fripSide演唱，这是一个让不少人惊异的变动。因为『Muv-Luv Alternative』系列一向是以热血主题曲为标志的，究竟是因为南条爱乃配音的关系而启用了fripSide，还是因为别的原因选择了fripSide，这也是个问题。

第二部分『殉教者们』也放出了很多情报，并将于2015年冬发售，届时我们再进行介绍，这里先按下不表。不过按照âge的尿性，估计得2016年中才能发售了吧，亦或者是再拖一个âge的节奏？▲

微笑动画月报

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

2015 年 7 月

时间进入炎热的 7–8 月盛暑，暑假快乐！致还是学生的读者们；工作顺利，注意防暑！致工作党的读者们。本月 Nico 异常热闹，大家熟悉的唱见都赶在夏季给大家送了不少“慰问品”。比如时隔一年再投稿的会长 clear 投了他的七周年纪念作『心做し』を歌ってみた【clear】（番号：sm26617632）不要每年只在纪念日投稿嘛 QAQ），最近常来中国活动的蛇足 7 月也有两首连投合作新曲『妄想税 歌ってみた【蛇足と koma'n】（番号：sm26672295）』和『【一心不乱】歌ってみた　蛇足×ぽこた（番号：sm26625350）』，于是我们本期就从热闹的唱见版开始说起。

【トゥライ】「チルドレンレコード」歌ってみた

番号：sm26510251 作者：トゥライ

时隔五年之久的新投，来自提起 Nico Vocaloid 版和唱见版都不可磨灭的印记之一的トゥライ。以“流星 P”之名做 P 主时，笔下诞生过名曲『Magnet』，作为唱见也拥有大量死忠的 fans，自 2010 年后接近神隐，只作为 Valshe 的专辑制作人不时出现在大家视野。他本人在新投的主米中写道：“少しだけ前を向ける（稍向前迈进）”，虽说一直出现在专辑制作的幕后，毕竟也好久没有听到他的歌声（严格来说其实神隐期间他也有非正式的投稿出现在 asamack 生放中），时隔五年的新翻唱自然炸出了不少老听众，想必大家的心境都有点复杂吧。トゥライ此次选曲来自近年大热 P 主じん的曲子『チルドレンレコード』，这种多年前名唱见（也是名 P 主）和这几年新的名 P 主的结合也是颇有意味。与其再说什么演唱技巧之类的，不如说时间的流逝才是重点吧。自 2008 年 6 月初投稿『「ブラック★ロックシューター」歌ってみた（番号：sm3690864）』以来，七周年投稿快乐，辛苦了。









Masked bitcH 歌ってみた【luz】

番号：sm26515005 作者：luz

上期我们顺带一提说起了 luz 小哥翻唱新作『疑心暗鬼』，这期他又有新投，于是来说一说这位勤奋努力的唱见。其实 luz 在 Nico 活动的时间也不短了，2010 年 7 月开设自己的生放 co，10 月投了自己的第一首翻唱，而且成绩还不错，名字来自本名中带有的“光”字在西班牙语中为 luz。不过真正开始常出现在榜单上要到 2013 年下半年，他把第一首 10 万再生翻唱收入囊中，随后又顺风顺水开始翻唱梅とら著名的四字熟语系列，特别是 2013 年 11 月『威风堂堂』一曲他的版本现在已经超过九十万再生即将挑战 100 万，上月的『疑心暗鬼』也很是不错。Luz 本身的音质算是清爽的少年音，低音区稳定踏实，近年来唱功也有进步，也会投机选适合的曲子，算是稳定发展中的一位唱见。





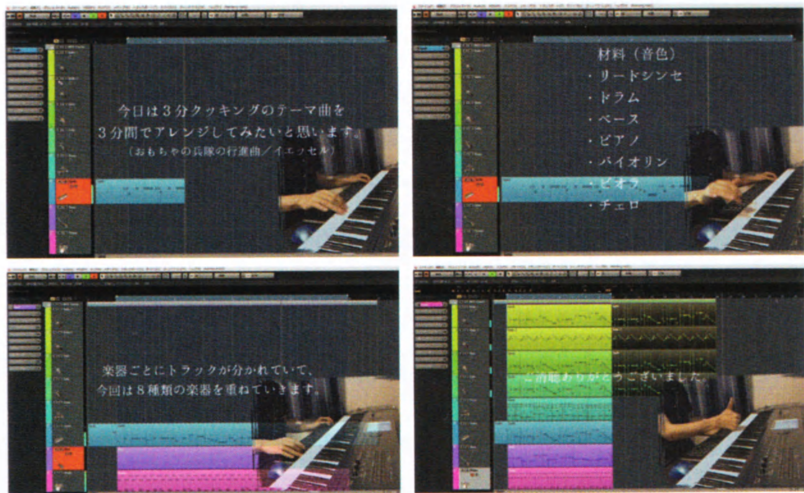


NICONICO

【DTM】3分クッキングのテーマ曲を3分間でアレンジしてみた

番号：sm26529912　作者：40mP

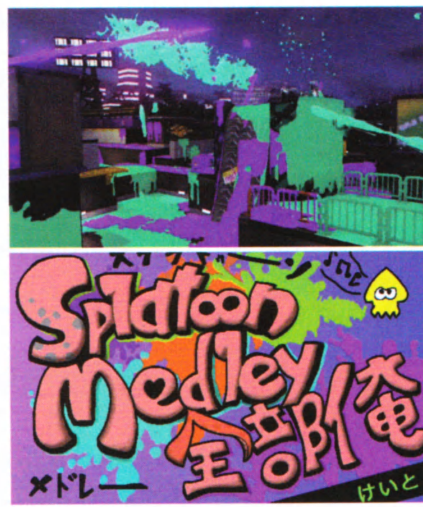
最近40mP相当活跃(大概是要多赚点育儿费),4月宣布以"イナメトオル"名义作为创作歌手活动(主页：www.inametoru.com),真人录制的PV来看年轻得不像孩子他爹啊喂www这次我们不推荐他的Vocaloid作,来推他制作的这个很有趣的小视频。题目很直白『クッキング的主题曲在3分钟内重编曲』,此处的"クッキング"指的是在日本电视上放映的国民级长寿料理节目"キューピー3分クッキング",而此节目的主题曲是德国作曲家Leon Jessel创作于1901年的『锡兵进行曲(Parade of the Tin Soldiers)』,40mP展示了如何将一首曲子在三分钟内飞速地重编曲完,算是他编曲的某一种最简单的套路,对于非音乐专业的外行人来说,有很多趣味性,包括软件使用、音库种类、和声的配比等,很适合娱乐观赏,也可以算作初级的编曲入门。顺带一提,看弹幕有人发出的40mP在这里使用的乐库价格还真是贵cry(。



【全部俺】スプラトゥーンメドレー【けいと】

番号：sm26465586　作者：けいと

一首声真似(口技模仿)的歌曲,原曲来自任天堂最近发售的大人气wiiU平台游戏『Splatoon』,首先要对给我们带来了无数欢乐游戏的任天堂总裁岩田聪的早逝表示深切的哀悼,希望他一路走好。『Splatoon』这款游戏自今年5月底发售以来全球销量已突破100万,而且还在持续增长中。发售后第七周日本本地区依然有2万以上的销量,日本本土总体销量突破40万。由于游戏本身的易上手和联网多人合作的乐趣性,Nico上也刮起了乌贼娘旋风,各大名实况主都做起了实况,还有一些名不见经传的实况主由于制作该游戏乐趣横生的实况而突入日榜周榜。当然其他衍生也不少,比如这首声真似的翻唱,游戏中的音乐走了迷离的电子风,歌曲是由游戏内的两位"乌贼娘"歌手演唱,完全不是人类的语言,基本翻唱不能。这首声真似认认真真唱了"乌贼语",而且伴奏全部采用bbox形式再进行混音,据说全部作品录音次数高达529次,Tag里挂着"乌贼语认证一级",也是一种褒奖了www





【鏡音リン】世界を壊している【オリジナルMV】

番号：sm26705595 作者：Neru

Vocaloid版本月也有一位时隔7月回来投稿的神隐人士——Neru(话说他以前就有宣称引退的黑历史嘛)。他笔下的『東京テディベア(番号:sm15308214)』应该已经进入很多人的"神曲"列表了吧。自从去年12月后就沉寂,此次投稿的新曲,从名称『世界を壊している(毁灭世界)』上来看,和他前面的作品类似,又是一首有点中二有点黑暗忧郁的作品,不过这只是歌词,实际上前奏的萨克斯风非常爽快,贯穿全曲的钢琴强音和鼓点也很利落有力。编曲的的平衡和力度都很成熟,很快就得到了十万再生的成绩,也就不计较你投稿这么慢了XD。









最后提到一些其他相关的消息,人气P主组合HoneyWorks最近势头正好,新曲轻松杀入周榜,新专辑也在路上。刚刚又宣布其创作的大人气VOCALOID系列歌曲『告白实行委员会』将剧场版动画化,初步定于2016年初上映。再来是唱见VIP店长宣布引退,他与96猫、犬组成的组合前段时间还很活跃,本月还有将收录于新专辑的新投『【犬猫店長】セツナトリップを歌ってみた(番号:sm26675707)』,上月底宣布引退,他本人表示并没有什么特别的理由,也将在8月26日发布自己个人的最后一张专辑,但也是Nico唱见版的一大损失。其实很多唱见默默投稿了好几年,能出人头地进入三次元唱片界的实在太少,更多的大概是这种退回本业继续努力生活的人吧,愿他一切顺利,幸福美满。本月就闲扯到这里,我们下月见(o´・∀・)ノハーィ

ATTENTION
收录在光盘中
请对照观看
Check And Play！
DVD

NICO动画『舰队collection』特辑

▲视频编号使用方法：
在浏览器中输入以下网址，然后把 sm 开头的编号复制到最后斜杠后即可（需要注册登录）。
http://www.nicovideo.jp/watch/

■ 特约栏目主持 / 蒲牢
■ 责编 / 稗田
■ 美编 / 小茧

『艦隊これくしょん - 艦これ -』（かんたいこれくしょん かんこれ）是由角川 Games 开发，DMM.com 负责运营的一款网页游戏。游戏内容是收集被称为“舰娘（かんむす）”的军舰萌拟人化角色，为舰娘进行强化及改造同时，以在战斗中打倒敌人作为目标。

自从 2013 年 4 月 23 日正式上线运营之后，它就引起了当初开发者们无法想象的游戏热潮。在国内也有大量玩家，有不少更是入坑赌船赌得神魂颠倒不由自主掏钱包给 DMM，仅到 2014 年 6 月一年多的时间，游戏收益就已经达到 70 亿日元，是开发成本的 140 倍。2013 年 9 月宣布了大人气游戏『艦隊これくしょん - 艦これ -』将制作动画的消息，此后动画于今年 1 月开播，一如预期的博得了高人气，DVD 和 BD 的预定量也节节攀升。

到今年四月底，舰娘已经上线运营 2 周年了，随着游戏受众的扩大，自然周边产物也就多了起来，Nico 上多见音乐衍生、MMD 和 MAD 等。相关投稿早已数不胜数，值此两周年之际，特地做了个小小的总结，收录一些原先 Nico 月刊中提过的作品，也有大量未推荐过的作品，希望读者们喜欢，也祝舰娘继续大热！

MMD

说起舰娘相关的 Nico 投稿，最热门也是数量最多的必然是 MMD 和后文提到的 MAD。其中 MMD 作品单是定期举行的 Nico MMD 杯中就涌现了大量优秀作品。MMD 全称 MikuMikuDance，其实是一款软件的名字，现在在 Nico 上也泛指使用此软件制作的 3DCG。MMD 是开发者樋口優在自己网站上公开的一款免费 3DCG 制作软件，所占硬盘容量很小，软件轻便实用是最大的特点，经过多次更新现在机能也已经相对完善，日本近来更是相当盛行在这款软件基础上的各种素材收集交流、教程建议发表、扩展插件开发等等，入门简易、操作方便，现在是 Nico 上大范围使用的软件。在这种大背景下，舰娘相关的 MMD 也是我们的重点推荐。

【第 12 回 MMD 杯本選】艦隊これくしょん 序章～Overture～

番号：sm22897193 作者：必殺仕事 P

借着 MMD 大赛的东风，要先介绍几支从内容到完成度都是超高质量的 MMD 大赛获奖作品。首先是来自 12 届名为“序章～Overture～”的作品，作者从一个和以往不太相同的方面得来了作品的灵感。看过舰娘百科的读者应该知道，每一个舰娘的姓名和设定都来自日本历史上现实存在过的战舰，有很大的一部分都在战争期间被击沉了。这一作就是取材了二战时著名战争场面，有各舰队出发也有战斗中还有击沉的画面。抛开该战争本身在历史上的正误不谈，这种选材使得本作完全和卖萌作区分开来，带有一种压抑的沉重感。战争对于战斗双方，都是一场沉重的灾难，片尾字幕中标注了出场全员停战时的状态，大部分战舰永远停滞在了某一天，本作参赛选题为“时”，展现了战争时期巨大的残酷性。日本是当年的战败国，战后国土满目疮痍，中国虽为战胜国，人口锐减，经济百废待兴。战争无论正义与否，所付出的的代价都是我们不想看到的。













NICONICO

NICO NICO

【MMD】みんなの艦隊天国MMD

番号：sm24035085 作者：はなやかりょうこ

依然来自第 12 届 MMD 大赛，2014 年 7 月投稿后至当年 10 月就已突破百万再生，现已超过 150 万大关。看标题『大家的舰队天国』很容易想到一款著名游戏『节奏天国』，而这一 MMD 作品的确就是“节奏天国”系列的第三作『みんなのリズム天国（大家的节奏天国）』的捏他，原作发行后 Nico 有职人作了各种节奏节拍音乐的 mix 作品（番号：sm15303471），然后舰娘这边则是出动了大量角色，以各种炮打敌机，胸打排球（咦）等动作各登场配合原游戏的各种节奏感极强的节拍，具有强迫观众一起抖腿的后遗症 XD。同为第 12 届大赛作品的，还有燃 + 卖萌路线的名作『【第 12 回 MMD 杯本選】艦娘たちの円舞曲（番号：sm22835208）』。

リズミカルにオリジナル曲を歌って踊る雪風MMD【第13回MMD杯本選】

番号 :sm24242258 作者：きむた

这首在第 13 届 MMD 大赛中成绩耀眼的作品选题为“海”，整体来看是雪风主唱的演唱会情景和大量雪风日常的混合。作者きむた也是 Vocaloid 的 P 主，所以使用了自己的原创曲『ゆきかぜのたからもの』，原曲本身就是きむた为 C86 发售的舰娘同人曲 CD『キス島作戦対策会議』所作的雪风印象曲，由すぎやま演唱。给自己做作的同人印象曲加上 MMD，这个产业链也真是完整（喂），多亏了万能的作者，我们才能在屏幕上看到蹦跳的雪风唱自身相关的曲子，演唱会还有金刚四姐妹担任的铜管乐队呢 www

【艦これ MMD ドラマ】艦食娘 - フードファイターアカギ - #01

番号：sm25774807 作者：ベホイミ

上一作是将自己的原创曲和 MMD 结合，大部分 MMD 是在现有的曲目下自己配舞蹈和部分情节，还有就是整部 MMD 都是自己创作的情节和相关 neta。这一系列『艦食娘』就是一部 MMD 迷你连续剧。作者ベホイミ是一位很有名的 MAD 制作者，08 年引退又回归后近年来作品多见各种 MMD 的制作。"艦食娘"这个系列是假设舰娘们都有暴食属性的基础上，唯有爱和美食不可辜负嘛（喂）。开场就正义凛然地说了"人是为了生存而吃的吗？不！是为了吃而活着的！"，作为完整的 Drama，还制作有 OP，提督形象更是选了"深夜美食家"的井之头五郎，剧情也与暴食娘们一起发展，作者的脑洞也是大 www



【MMD】金剛で「Girls」

番号：sm21657606 作者：三吉

『Gilrs』是 P 主 Easypop 为歌手 MARiA 制作的原创曲，收录在 2012 年 MARiA 的第一张 solo 专辑『aMazing MusiQue PaRK』中，为了庆祝专辑发售，MARiA 联手舞见みうめ和 217 投稿了同名舞蹈视频（番号：sm18553190）博得了巨大的人气，这个三人女子组合也在定期投稿新曲。这个舰娘金刚的 MMD 就是以金刚的形象来跳这支舞，人物建模相当出色，动作的流畅程度也十分叫人叹服。原曲本身就是帅气又略带性感的舞曲，编曲也体现了女子的柔软度和色气，本身人气就很高的金刚来跳，不外乎评论里痴汉一大堆了。



原作 / 衍生音乐与人力 Vocaloid

【艦これ BGM】MI 作戦 ボス戦【10 分ループ】

番号：sm24198509 作者：lore

集中说舰娘音乐衍生的话题，先是 Nico 上有职人制作了数量繁多的游戏 BGM 集锦作品，基本上只是单纯的将游戏内的 BGM 提取出来进行了重新整合，其中有不少制作成首尾相接以便于单曲循环的作品，如提到的这首再生最高的『MI 作戦 ボス戦』BGM 十分钟连续循（xi）环（nao）。后来又开始出现 arrange 作品，如『【艦これアレンジ】艦これオーケストラアレンジメドレー【完成版】（番号：sm21768618）』，也就是基于原有 BGM 进行重编曲，再后来开始以 BGM 相关进行大幅度改编或者提取意向制作相关角色的印象曲，比如『【艦これ】銃爽【ヌメヌメ鈴谷のオリジナル曲】（番号：sm23167795）』，再后来还有纯粹的原创曲，如大家熟悉的黒うさ P 的作品『『艦これ・島風』弾丸ロッケンガール『初音ミク』（番号：sm22340063）』，基本上所有能想到的改编类型都有人尝试，只是不如 MMD 那么红火 XD



島風&金剛にハッピーシンセサイザ歌わせてみた【人力VOCALOID&艦これ】

番号：sm22400980 作者：水先案内人

人力VOCALOID是将人物或者角色的无伴奏素材进行人工剪贴，使其就像VOCALOID一样歌唱的技术（摘自wiki）。简单来说，Vocaloid是软件提前预制好了所有发音，只需要输入音乐本身，软件会进行处理并演唱。“人力”则是需要人为刻意地去剪辑某一素材获得需要的发音再进行拼接和处理使之能将一首歌曲“演唱”出来，工作量哪怕是跟随前人的素材库或者使用相关软件UTAU也依然不小。舰娘开始运营后，各个角色的配音也是其一大特点，对于喜爱的角色，倾尽全力让“她”演唱出自己喜欢的歌曲又有什么错！于是大热角色岛风和金刚就演绎了这首Easypop的名作『ハッピーシンセサイザ』，顺便一说MMD舞蹈制作得也超级萌！与这首相关的还有一首改编作品『かんこれふぁんくらぶ【艦これ×いーあるふぁんくらぶ】（番号：sm21494172）』，是一首Vocaloid曲配上了各种出自游戏的语音，欢迎大家感受萌的大范围进攻，这个游戏真是又服务了军事宅，又服务了痴汉（咦？）。



【艦これ替え歌】「夜のオリョクルさようなら」歌ってみた改【PIROPARU】

番号：sm23972987 作者：PIROPARU

除了各种BGM的改编，自然少不了最体现Nico特色的替歌。原曲来自Velvet.kodhy的『夜のとばりよ さようなら』，原动画也是采用了早前的相关投稿（番号：sm23962657），这位作者只是换了词重新演绎，但是笑点十足加上可爱的动画真心赚足了眼球。歌词涉及到的资源匮乏镇守府，怎么也出不了的大和，出击溃败回家泡澡真是些不能说的痛（抹泪。替歌系列成员还有来自同作者的作品——改编自热门动画『东京食尸鬼』OP曲『unravel』的『【艦これ替え歌】unavailable【unravel】（番号：sm24908129）』，投稿文中硕大的红字重复书写“大鯨出ない”，捞船捞不出的提督悲伤之情简直快溢出电脑屏幕。



原创动画/MAD

MAD，和MMD仅一字母之差，但是MMD是使用该软件制作的3DCG，需要自己做建模等工作。MAD则是特指将现有动画素材通过画面剪辑，声音剪辑或者改编而制作出的二次产物，颇像影视剧相关最常见的同人MV，不过MAD是特指日本的这种动画、游戏甚至图片、音乐等剪辑改编作品。自从舰娘动画化之后，自然相关MAD也就开始常见了起来。

【艦これ】艦ほり!第1海「提督着任す!」【手描き】

番号：sm23085340 作者：月見堂等

最后推荐一个关于舰娘的手绘动画系列。上文推荐过几个音乐类的同人作品，比如人力Vocaloid或者动画剪辑MAD等，这个还在进行中的系列更像是我们每一周看的标准连载动画，制作者有原画师、背景师、动画师、音响师等。内容上则更像有主线的小四格漫画改变成动画后的感觉。第一话如标题所述是提督的上任，出现的角色都很典型，超人气的驱逐舰“岛风”、战舰“金刚”、航母“加贺”等。手绘动画的质量非常高，片头一开始“衣袂飘飘”的场景就很惊艳，果然对于舰娘的爱能把一切不可能化成可能啊……

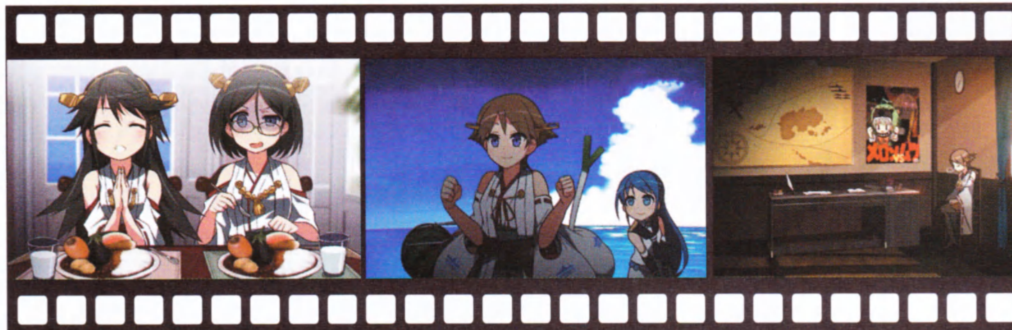


【艦これ】ひえ～～～～～

番号：sm24467368 作者：黒茶色のねこ

这个舰娘手绘动画来自对于动画『Sacred Seven』片头片尾的“舰娘版重制”。Sacred Seven（日语：セイクリッドセブン）是 SUNRISE 制作，并由日本 MBS 播放的原创系列电视动画，于 2011 年 7 月开始播放，同年 9 月 17 日播放完毕，是部青春热血战斗物语。OP 由梶浦由纪负责，女主角声优中岛爱演唱，片头完全是燃系激战画面，用舰娘来还原也是般配极了 ww







【合作】艦隊これくしょん ～三周年の航跡～【艦これメドレー】

番号：sm26364977 作者：提督合作

最后以正统庆祝舰娘 2 周年而投稿的作品 MAD 来结束这一部分。这作 MAD 集结了 18 名提督联合完成，tag 挂上了“因为捏他太多而很困扰”，可见 13 分钟的视频中内容有多丰富了，舰娘们轮番出场，开场就是名曲『いーあるふぁんくらぶ』的 neta，中间爱杀宝贝 ED 的跳舞梗和其他动画梗都让熟悉 Nico 常见恶搞梗的人会心一笑，BGM 里的 bad apple 也好千本樱也好也都颇为熟悉，画风和制作都带有舰娘版流星群联曲的意味。可巧了，为了庆祝 2 周年而投稿的还正有一首『【祝 2 周年】艦これ流星群【音 MAD】（番号：sm26092049）』就是以原有的 Nico 流星群组曲为原型，重新制作的舰娘版，气氛热闹太适合作为周年纪念，于是也一并推荐。

















NICONICO

其他

【艦これ】電ちゃんと行く! 艦隊これくしょん Part.1【ゆっくり実況】

番号：sm26364977 作者：提督合作

大家好，首先给大家介绍一下这位萝莉控作者，投稿名其实是ゆずっこ，随后由于其可怕的萝莉痴汉属性，在名字后加上了“萝莉”字样，现在统称ゆずっこロリ提督 XD 在 Nico 投稿了玩舰娘的实况视频，初始舰娘选了著名的驱逐舰萝莉——电。随后一直保持着对电酱的花痴属性进行游戏，宣称自己要一直拿电酱当旗舰，开始还不认为自己是萝莉控，但是爱和喷嚏和贫穷都不能隐藏（咦）！总之是相当有趣的实况主，从再生来看，属于实况界的传说级视频～



ボーキサイトの作り方【再現料理祭】

番号：1427528345 作者：仕掛人

这个看标题画风十分奇怪，不过他的确也是舰娘相关的衍生作品，虽然来自料理区（爆）。标题是“铝的制作方法”，没错，就是舰娘建造的基本素材中自然恢复最慢的铝，也是以赤城大胃王为代表的航母们最能“吃掉”的素材。当然不是真的拿一块铝土回来，是拿面粉、鸡蛋等混合成面团再油炸成游戏中“铝”图标那种椭圆焦黄色。形状虽不能彻底一模一样，但是貌似还不错的样子～可是试吃画面最后突然跳到刀剑乱舞 cosplay 是怎样啊投稿主！

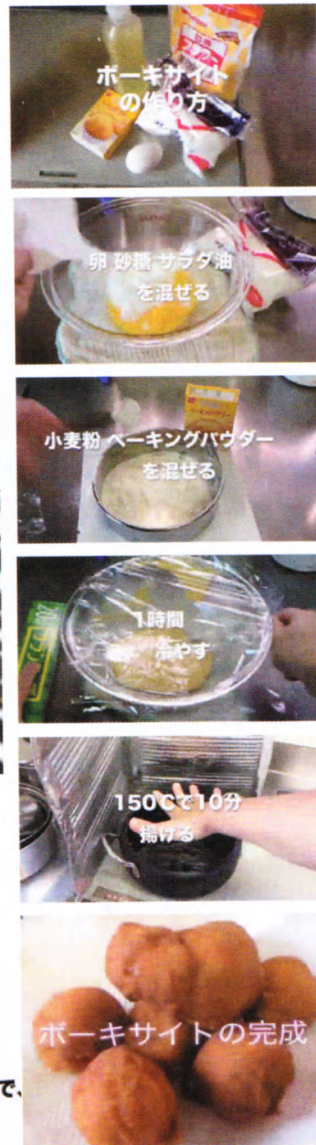
ボーキサイトの作り方

材料

・小麦粉	100g
・ベーキングパウダー	小匙1杯
・卵(Mサイズ)	1個
・砂糖	50g
・サラダ油	小匙1杯

揚げ時間　180℃10分

7個くらい出来ます。味は素朴なドーナツに近いので、粉砂糖やチョコレートをかけて食べると良いです。
出来立ては、外がカリッとして美味しいです！！



【艦これ】生演奏オーケストラメドレー - 艦隊フィルハーモニー交響楽団

番号：sm24185567 作者：交響アクティブ NEETs

这个看起来特别高大上的交响乐演奏游戏各 BGM 的 live 录音。演奏的乐团“交響アクティブ NEETs”是同人乐团“東京アクティブ NEETs”的姐妹团，团长都是奏见紅い流星。交響アクティブ NEETs 从 2014 年开始活动，与原先以同人乐创作为主的“東京アクティブ NEETs”区分开来，是一支新成立的以演奏交响乐为主的乐团。但是新作却挑了舰娘的 BGM 来改编和演奏 XD 借最后这首气势宏大的作品结束我们这次的小总结，期望舰娘继续大热，然后我们不久后就可以再做一次阶段性总结啦！顺便也在此祝贺舰娘今年的 C88 摊位数再创新高，蝉联冠军～我们下回再见ヾ（￣▽￣）Bye~





CN：茶叶小果

所在地：腐都
星座：射手座
微博：茶叶小果
本命角色：面码
最近在看的动漫：最近没看，在玩舰娘
半次元个人主页：http://bcy.net/u/198809

传递笑容的元气天使

——半次元专访人气 Coser 茶叶小果

■提供／半次元 ■责编／白石 ■美编／塔里

半次元：茶叶小果你好～来和大家打个招呼，简单地介绍一下自己吧～

果果：汪～叫我果果就好啦 _ ^ 皿 ^

半次元：说一下现在这个 CN 的由来吧～

果果:这个名字是因为闺蜜，她叫茶叶小希。在我高中的时候，被其他人不理解，被吐槽的时候，她一直都在支持着我。还记得那时有一些关于我的谣言，她为了证明我不是那样的人，都急哭了。要不是她陪伴着我鼓励我，我觉得我没有那么坚强能挺过那段时间。所以就和她取了相近的名字 ^_^

半次元：果果出的第一套 cos 是什么呢，来给大家讲讲刚接触 cosplay 时的心情吧 (≡ ω ≡.)



果果：第一次出的是面码还是黑岩，有点记不清了，当时觉得整理假发特别的棘手，没有经验。而且化妆也是很吃力。买衣服的话，因为高中生经济条件并不好，还要瞒着家里面，就只有中午不吃饭省下钱来买自己喜欢角色的衣服。那时候买衣服也是一大难题，还没满 18 岁，没有身份证银行卡支付宝，就只有去小卖部找那里的阿姨让她帮忙在淘宝上买，每天最开心的就是放学去小卖部问阿姨收到快递没有。虽然有点费劲，但是超开心～ /// ▽ ///

半次元：第一次听果果讲自己的故事呢，感觉以前真的是好辛酸。话说果果日常装的 nico 超可爱！这组片子你最喜欢哪一张?

果果：阿勒阿勒喜欢拍摄距离我最远的那张 ^ 皿 ^ 看不清脸最好啦 _(: з ゝ∠)_

半次元：哪有，嘛嘴那张辣么可爱 ~ /(//•/ω/•//)/ μ's 的小姐姐们中果果的首推是谁呢?

果果：小鸟，花阳。











半次元：你觉得她们最吸引你的地方是哪里～

果果：软萌软软软！！超治愈的！也喜欢她们的声优～

半次元：有没有下一步 LL 的计划呢？顺便说一下果果白色情人节的花阳简直天使一样 w 有兴趣的小伙伴可以来戳主页围观哦～

果果：有呢有呢！还是会出呐，谢谢小编 0v0

半次元：果果现在还有在玩 LL 吗？因为正在放假嘛，除了 cos 之外会选择打打游戏什么的吗？

果果：玩得比较少啦，最近好多事情，要去医院看病呐，打游戏肯定呀 ~LOL, 舰，但是肯定比以前少啦，还要陪妈妈，拍 cos，视奸萌妹纸 ///w/// 咩哈哈

半次元：果果要注意身体呢，大家都希望可以看到一个元气满满的果果 w 于是来给大家分享一下假期的日常吧～

果果：LOL、出 cos、吃吃吃。

半次元：马上就要七夕了嘛～如果有喜欢的人，最希望在什么样的场景下被告白呢？

果果：月光柳树下。

半次元：脑补一下场景超梦幻啊！最后来和喜欢果果的大家说点什么吧～

果果：谢谢大家喜欢我的作品，谢谢你们相信我支持我！！我会继续努力出 cos 哒 ^_^（鞠躬）▲

图片提供 IMAGE SUPPORTED BY

作者：DomotoLain　出自：空想恋路 四

提供：DomotoLain



■文/mhcg ■责编/稗田 ■美编/塔里

“永恒”停留在博丽神社的走廊上

主角组的一次设定与二次创作相关漫谈

ETERNAL HAKUREI JINJA,THE ALFA,THE OMEGA.

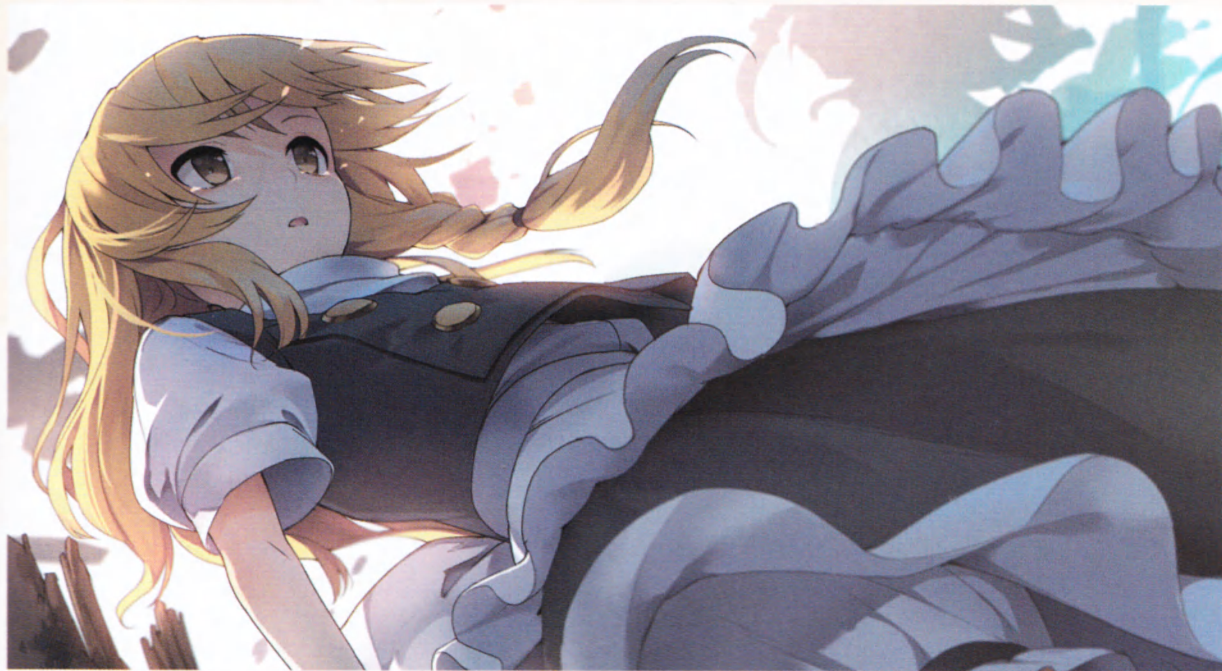
作为褒义上适用“贵圈真乱”这个词的最佳载体之一，东方 Project 这个系列中庞大的 CP 数量完美体现了爱好者们无穷无尽的想象力——就算是原作中几乎没有任何交集的两个人，也可以在脑洞大开的同人创作者笔下成为至死不相渝的好姬友。当然啦，虽然幻想乡是一片能包容任何冷门 CP 的土地，不过在爱好者群体之中能被广泛接受的通常还是那些有着坚实原作设定基础的 CP，例如红魔组（蕾米莉亚 X 咲夜）或是竹林组（妹红 X 慧音）等高人气 CP 甚至都已经达到了文化现象的级别。然而在诸多 CP 之中，却有着一对看似平淡无奇的组合常年霸占着 CP 人气榜首——那便是被称为“主角组”的顶点王道组合：“灵梦 X 魔理沙”。夸张一点来说，这对最为基础的 CP 正一直见证着东方 Project 与其同人创作的发展历史，日方的爱好者们更是将其称为“真实”甚至是“宇宙的真理”，可见这对 CP 的影响力之大。实际上，不论是一设的原作支持，还是二设的深入塑造，都为这对看似俗套的主人公 CP 带来了浓郁而又独特的魅力。

徜徉于过去与现在的主人公们 Timeless protagonist couple
——从一次设定谈主角组的基础

说到一设中的人物关系，乍看之下，这两位少女的“主角”身份为她们带来的高出场率就已经享受到了足够的一设恩惠，但实际上由于她们并没有在正作中共同解决过异变，互动部分基本上也仅限于背景文档和结局文本，要想硬组成 CP 也不是一件容易的事情。当然，红魔乡魔理沙的人物设定中姑且还是有着这样一段话：

她只要能做自己喜欢的事情就觉得很满足。其中，因为灵梦是她最喜欢的东西（？），所以没事就会找她去玩。

光这段话看起来倒还算像是一般的百合设定，不过神主的这个括弧问号括弧实在是充满了恶意，而这两位少女在红魔乡背景故事中鲜少的互动也是一点百合的气息都没有，单纯就只是一对关系很差的冤家而已（虽然一般有这个设定的都是 CP），导致被红魔乡招揽来的第一批爱好者并未把注意力放在这对 CP 上，而更多是红魔馆内部成员之间的 CP 或是灵梦 X 蕾米、魔理沙 X 咲夜这些有剧情基础的组合。这样看来，这一段话并无法成为她们长年占据着东方系列 CP 人气榜首的理由。



然而，虽说从红魔乡开始的东方系列游戏作品并未给予她们足够的支持，这两位少女之间的关系却在意想不到的地方得到了证明。在红魔乡之前，神主制作的五款被冠以“旧作”头衔的东方系列作品中就已经出现了与这两位主角同名的角色，并且她们在设定上相对更像 CP 一些——不过这次要说的跟这点并没什么关系。实际上，这几部旧作都是被神主当作系列黑历史的作品，而两位“同名”主角从造型到性格也与 Win 作中我们所熟悉的不同，并不能



认为旧作对这对 CP 的发展有着太大的帮助。

真正的重点，在于并非旧作但又在红魔乡之前发布的另一部作品：西方 Project 系列的第一作『秋霜玉』。这部作品的制作方『Amusement Makers』其实是神主大学时参加过的游戏制作社团，而这系列作品的名称也是明摆着在致敬这位已经毕业的荣誉部员之前制作的东方 Project，可以说秋霜玉着实是与神主颇有渊源的一部作品。作为社团历史上的知名人物，神主本人受邀为这部作品制作了音乐，同时也设计了本作的 EXTRA 面 Boss：雾雨魔理沙和博丽灵梦。虽然这怎么看都像是往朋友的作品里硬塞广告的恶劣行为，不过本作中客串的这两位东方 Project 的主角在某种程度上却起不到宣传的效果——灵梦在换了套巫女服的同时把旧作的紫色头发染成了黑色，而魔理沙也在乱蓬蓬的头发侧面扎了一条辫子，和旧作中的人物造型产生了相当大的分歧。然而当时的玩家并不知道，她们崭新的人物造型实际上与 2 年后发布的红魔乡这款标志着东方 Project 新时代的作品中的两位“同名”主角极为相似！这样一来，与其说神主在秋霜玉中是在宣传自己的旧作，倒不如说是在偷偷剧透自己将来的作品——当然，因为东方系列当时并没有什么人气，就算神主在秋霜玉中乱搞也并没有什么人会注意到这一点。然而在东方系列已经获得了极高人气的现在，如果我们回头看看秋霜玉中对这两位角色的设定，就会发现实际上许多设定都被沿用到了 Win 作的幻想乡中——而她们在秋霜玉中的设定，其实是非常爆炸的。

永远的巫女
博丽　灵梦

博丽神社的巫女小姐。虽然很有才能，不过修炼不足，当然她本来就不怎么喜欢修炼。似乎光是凭借着强大的灵力就和许多魔法使、恶灵、妖怪、甚至是神战斗过的样子(并没啥理由)

虽然总是被卷入奇怪的事件里，不过好像有一半以上都是因为魔理沙才引起的。灵梦装作没发现这一点的样子，心里却觉得这样的魔理沙真是个没办法的家伙。

灵梦的这个设定只是淡淡表达出了一些对任性的魔理沙的宠溺，而魔理沙的设定则是更进一步：

红梦的魔法使
雾雨　魔理沙

住在东方的魔法少女。因为她执着于力量并喜欢炫耀实力，是个总是会在找到战斗对手之后先捉弄对方玩的女孩子。

不过她其实是个很努力的人，力量也是躲起来修炼才获得的。

因此，她对于完全不修炼却光靠天赋就非常强大的灵梦非常嫉妒，一直都喜欢欺负她。

实际上，她们的关系好到了魔理沙要是灵梦不在的话会无聊到要死这种程度。

虽然当时并没有引起什么轰动，不过在 CP 文化已经普遍了的现在，我们一般管这种明显突出了 CP 感的设定叫做“卧槽官方又恶意发糖了还给不给活路”。前面说过红魔乡的文档里将她们塑造成了一对关系很差的冤家，但因为秋霜玉这部衔接了旧作与 Win 作的作品正是红魔乡设定的雏形，那么这种原本就很有可塑性的



关系在秋霜玉“灵梦对魔理沙的任性很宽容”“魔理沙没有灵梦会很无聊”这些甜度颇高的糖块加成下就成为了支持着主角组 CP 的一设基石。从目前的情况来看，大多数主角组的同人创作基本都是基于秋霜玉的这一“初期设定”而成的，可以说这款承接着东方 Project 系列的过去与未来但又不属于东方 Project 的作品才是这两位主人公 CP 经久不衰的开端吧。

不过说到底，这种单纯设定上的支持其实也只是给了 CP 支持者们一个便于联想的空间，毕竟少女们之间这种若即若离的感觉才是最能吸引百合爱好者们的要素。实际上，东方系列中的诸多热门 CP 在一设中也并没有获得多少官方的认同，取而代之的则是由丰富的设定产生的“可能性”作为维持自己在爱好者群体中热度的食粮。这样一来，每作都有机会获得新设定新互动的主角组就成了这种 CP 运作方式的最大受益者，而神主也逐渐有了推这对 CP 的迹象。虽然在风神录前的故事里这两位主人公并没有什么交集，不过永夜抄剧情中灵梦与魔理沙毫无隔阂般的吐槽和打闹就已经给主角组的爱好者们提供了不小的安慰；然而当时间移动到由风神录作为起点的东方系列新篇章之后，原本没有两人互动的故事背景里却多出了大量她们之间在神社里的对话，有着四位自机的神灵庙的故事背景更是被硬分成了“灵梦・魔理沙 / 早苗 / 妖梦”的三段剧情，说不是特殊对待都没人信。



但游戏毕竟是游戏。正作的 STG 形式导致两人的互动难以引人注目，几部 FTG 作品也受限于过多的出场人物而没有太多的个人剧情量。就算主角组的历史已经从秋霜玉跨越到如今即将发布的绀珠传，真正能表现出她们良好关系的剧情也并不是很多——如果仅限于游戏的话。

作为完善幻想乡世界观的手段，神主授权发布的数部官方漫画中都有着远超于原作游戏的主角组日常互动剧情。在『东方三月精』这套漫画的第一部中，由于魔理沙被妖精的恶作剧淋湿了衣服，她便毫无拘谨地就近跑到博丽神社换起了衣服，甚至还在神社住了一晚并包下了第二天的早饭——而灵梦当然全程都陪伴着她。虽然第二部和第三部换了另一位作画者，但主角组的互动丝毫未减；除了最基本的日常装傻与吐槽之外，也有灵梦开心地邀请在自己做饭时闯进神社的魔理沙一起吃饭的场景（虽然基本每话主角组都在一起喝茶吃饭），这些老夫老妻般的人物互动对于大多数主角组的爱好者无异于是最好的礼物。不过呢，这些礼物的保质期并不算很长，因为之后的官方漫画作品中两人的 CP 关系得到了更加明显的确认。『东方茨歌仙』中，由于华扇带来的特殊酒器而获得了怪力的魔理沙一把将灵梦抱了起来，结果灵梦的脸先是变得通红然后才把魔理沙一脚踢飞，很完美的将她少女娇羞的一面表现了出来。而『东方铃奈庵』中发糖的剧情更多：以为博丽神社着火的魔理沙一边惊恐地想象着灵梦哭着寻求自己帮助的场景一边迅速飞了过去把一桶水浇在了灵梦头上，完事后还不忘向灵梦耍了个帅；又或者是魔理沙在听说灵梦感冒之后露出了前所未有的焦急表情，立刻就冲到了博丽神社里并向灵梦发表了“让我来治好你吧”的宣言，还是连说三次！不仅如此，前面说过主角组因为 STG 游戏形式的限制从未合作解决过异变，这可是主角组 CP 爱好者们心中的一大遗憾；然而在铃奈庵这部漫画中她们终于摆脱了这个限制，在经过数日不眠不休的共同监视后退治了一个神出鬼没的妖怪，这次成功比起秋霜玉这部编外作品中的“合作”对爱好者们来说要显得更有意义一些。除了这些“糖”类的剧情，神主对这对 CP 也坏心肠地下了一剂“药”：近期的铃奈庵剧情中，灵梦认为一切将要变成妖怪或是近似于妖怪的人类都会破坏幻想乡的平衡，所以她一直监视着有这种倾向的人并准备退治。以当时剧情的氛围来看，这句话所指的对象至少包含三位人类：稗田阿求、本居小铃、还有就是——雾雨魔理沙。魔理沙一直都想要依靠修炼舍虫舍食之法来变为“魔法使”这种妖怪，那么这两位主角终有一天会迎来无法避免的战斗，也为主角组 CP 为数不多的虐点中又新添了至关重要的一条。正因如此，这几部漫画堪称是一设上主角组 CP 的素材宝库，再加上之前提到的那些篇幅颇盛的文字设定作为支撑，也难怪这对 CP 能够获得众多爱好者的青睐了。



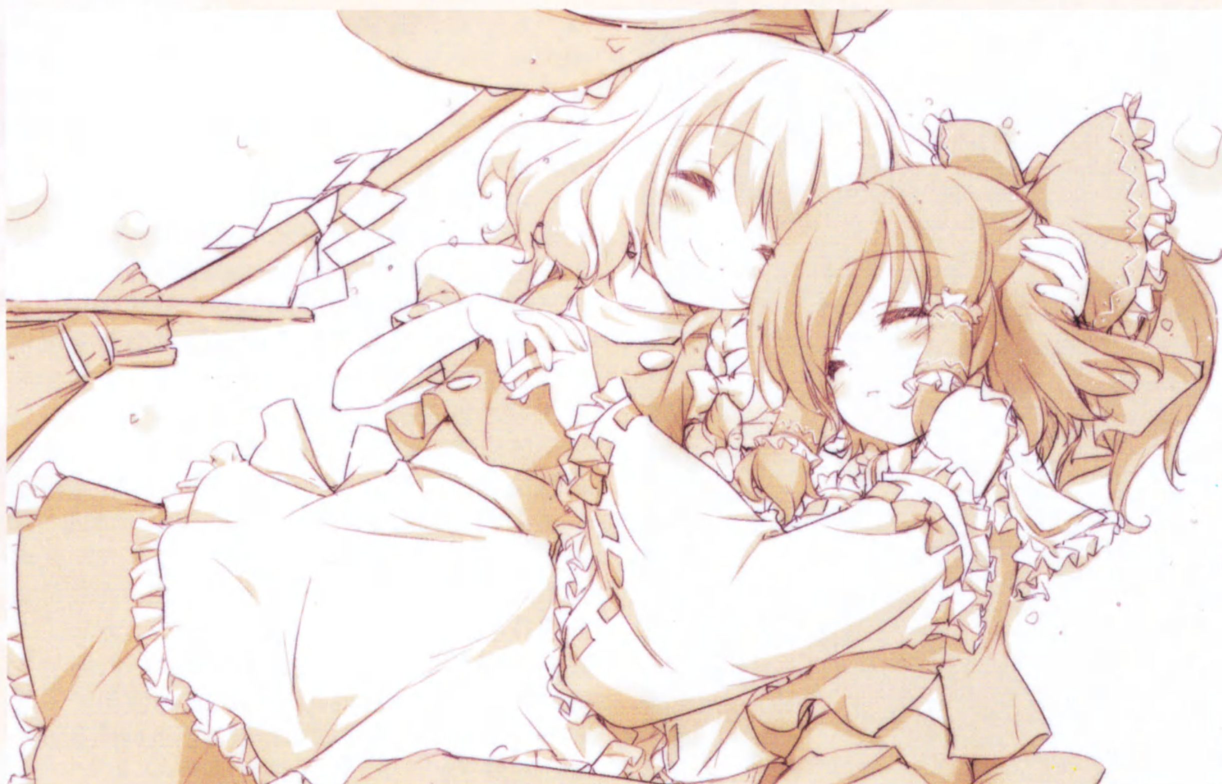
困扰于日常与异常的两位少女——从二次创作谈主角组的表现

Troubled by daily and abnormal two

作为热门度 No.1 的 CP，主角组的二次创作自然不在少数，光是 P 站上的同人图就已经超过了 10000 张，漫画小说也是铺天盖地般地席卷了日方各种同人展。然而，虽说一设给了这对 CP 足够坚实的基底，但由于她们在原作中的关系随着幻想乡设定的完善而变得愈发透明，导致二次创作所必需的“可能性”在这对 CP 身上受到了不小的限制。现阶段大多数主角组的同人创作中这两位角色的基础互动与原作并无二异，都是根据她们“是一对关系很好但也经常吵嘴的好朋友兼主人公”这一设定来发挥的，而故事发生的地点也通常选在她们原作中一直聚集在的博丽神社，在强化了原作氛围的日常感的同时却让故事的新鲜感跌了不少。从某种角度来说，正是充实的原作设定与剧情给了这组 CP 以人气，也正是充实的原作设定与剧情让这组 CP 过早接触到了自身可能性的边界。

虽说如此，即便二次创作的剧情遭到了限制，但这十几年中的大量创作品也足够将这对 CP 所蕴含的魅力完完全全地展现给爱好者们，而其中最为突出的就是那些完美重现原作日常氛围的剧情模式了。两人坐在神社的走廊上，喝着茶吃着羊羹，谈谈人生啊理想啊早苗又离家出走了啊之类的话题，过着和平而又温馨的每一天。这类故事由于创作起来相对容易，是大量主角组 CP 创作者的首选——然而从另一方面来说，这样的故事正是前文所述的那种“缺乏可能性”的故事，毕竟日常聊天难以将故事展开，大多数读者也已经在原作中把这种场景看到倦了。正因如此，又由于神社是个开放的公共场所，目前这种类型的故事通常都会引入其它角色作为催化剂：爱丽丝带来修罗场、紫带来紧急事件、或是那几位宗教人士带来哭笑不得的争端，诸如此类的展开让幻想乡里复杂的人物关系在主角组恬淡的日常中得到了非常好的发挥机会。





除去这样日常的剧情，也有不少创作者将着手点放在了两人之间的竞争这个原作鲜少提及的题材。正如从秋霜玉延续到现在的设定所提到的那样，“天才”的灵梦和“努力家”的魔理沙之间的斗争已经成为了二次创作中一个经久不衰的话题，而不同创作者笔下的魔理沙也会带来不同的剧情：例如说，如果按照原作“魔理沙是普通人的代表”这个设定来创作，那么故事的发展就可能会是一直没法战胜灵梦的魔理沙濒临崩溃然后被灵梦救赎之类的剧情；而如果按照“魔理沙有能力解决所有异变”这种可能性来编排她们之间的战斗，那么实力上能够打成平手的主角组就更容易引发一些偏向日常与友情的故事。有时，同人创作者们也会去描写在原作中没有实现过的双人合作解决异变的场景，大多都以灵梦及时出现保护陷入危机的魔理沙（偶尔角色位置也会相反）来作为剧情的高潮点。不过，虽然大部分的同人创作或多或少都会提到她们之间实力差距的问题，这类战斗系的故事对于 CP 之间关系的表现其实是略显单调的。为此，目前这种类型的二次创作大多都会选择比较严肃的剧情来突出两人的矛

盾，并在最后让两人的关系和好来营造出更加强烈的友情与爱情表现，也就是俗称的“先吃药再发糖”这种 CP 故事里最实用的方法；对于这一对平常有着老夫老妻表现的 CP 来说，这种强调反差的手法更有利于将她们的人物性格塑造出来，也让主角组的故事不再被限制在日常之中。

当然，任何 CP 的二次创作都不会少了虐向的题材。前面提到铃奈庵中追加了一个很容易虐起来的设定，但毕竟这是最近才发生的事情，并未获得足够的时间来引发同人创作的浪潮。不过与之相近的是，东方系列的 CP 同人创作常常用到的那个方便好用的催泪剧情模式——寿命论也可以基于魔理沙将会成为妖怪这一点来发展。由于魔理沙有着变为魔法使而延长寿命的可能性，而博丽巫女并不会有这个方便的特权，这样一来双方寿命的差距就成为了一个热门的创作题材：或是灵梦为了不耽误魔理沙的前程而放弃这段感情，或是魔理沙为了与灵梦一起变老而放弃了自己成为魔法使的心愿，总之寿命论对于这对两小无猜的青梅竹马来说虐心程度还是非常高的。除此之外，这两位后宫王一号和后宫王二号也很容易被卷入悲剧向的修罗场当中，其中尤以灵梦魔理沙爱丽丝的三角关系为甚：激烈点的有诚哥经历过的 niceboat 剧本完美再现，而文艺向的也有其中一人苦苦单恋却得不到回报的悲剧，反正喜欢虐向题材的同人创作者们下起手来一向都是狠毒无情的。

有趣的是，由于灵梦“虽然总是被卷入奇怪的事件里，不过好像有一半以上都是因为魔理沙才引起的”的这个设定，二次创作故事的开端通常都是她被过于活泼的魔理沙拉进各种各样或无聊或严重的事件之中，而灵梦本人则是一直充当着默默容忍着魔理沙任性的那个角色。一般来讲，有着这种性格的角色都是以受方居多，而作为后宫王的魔理沙也很适合攻方的角色，然而这对 CP 相关的创作中灵梦占据优势的情况却要更多一些，只能说一号主角的战斗力的确是不一样呀。

结语 Epilogue

有人说 CP 其实是我们现实中对爱情美好憧憬的折射，那么能够概括灵梦与魔理沙这对 CP 的，大概就只有“永恒”这个词了。无论多少年后东方 Project 系列如何发展，幻想乡如何变化，这对主人公想必一直都会，也只有她们还会站在我们的面前不服输地一边较着劲一边解决异变吧。她们的身影缠绕在我们对幻想乡的记忆之上，将一切都定格在了博丽神社里那个她们一起喝茶嬉闹的清晨。

我们眼中所见的她们是“真实”——

而她们展现给我们的是“永恒”。▲





■ 文 / 如月千华 ■ 责编 / 稗田 、白石 □ 美编 / 塔里

朝向日葵所指的方向，

INFO

游戏名：	Angel Beats! –1st beat–
出品：	Key
原画：	Na–Ga , 鈴木 FALCO、風瑛なづき 永山ゆうのん、桜葉樹里
剧本：	麻枝准、魁、樫田レオ
音乐：	麻枝准、竹下智博 ANANT–GARDE EYES
发售日：	2015 年 6 月 26 日

SUNFLOWER TOWARDS

『Angel Beats！ -1st beat-』
死后世界第一战报
再次启程

引言 FOREWORD

不知不觉中，自从TV动画版的『Angel Beats！』播出至今，已经过去了5个年头。其曾经被称为“不会制作”的游戏版，在经过长达3年多时间的制作，其中还延期了整整1年时间，终于在2015年6月底姗姗来迟。毫无疑问，对于忠实的Key社粉丝来说，这一场等待实在太久了。

不可否认的是，不管从Key首部原创动画的游戏化作品的角度，还是从麻枝大魔王被迫重新捡起笔杆的角度，本作所受的关注度都非一般作品可以比拟。那么，这部Key和麻枝“五年磨一剑”的作品，是否对键子和AB粉丝们交出了一份满意的答卷呢？下面就让笔者细细道来。



五年磨一剑的大作 FIVE YEARS OF GRINDING SWORD

2010年，作为在GALAGAME界拥有“一手遮天”架势的Key社，与顺风顺水的动画制作公司PA Work合作打造的『Angel Beats！』虽然总的来说留下了比较微妙的评价，但DVD/BD销量最终还是获得了相当可观的成绩（2010年仅次于势头正猛的“强国源泉”『K-ON！』），作品OPED单曲和以“Girls Dead Monster”为名义发售的众多CD也创下了出乎意料的优秀成绩。这样一来，即便原计划中没有游戏化的打算，为了品牌的延续和发展，Key社还是硬着头皮展开了游戏企划。

虽然对于大多数玩家来说，『Angel Beats！』的游戏化早已在意料之中，但官方第一次公开游戏化的消息，则是在动画播放结束几个月之后的2010年年底，于京都大学举行的演讲中，由麻枝准本人亲自宣布了这一消息。游戏化企划从2011年春天正式启动，这一期间麻枝准一面负责当时正在开发中的『Rewrite』的品质监督，一面开始着手『Angel Beats！』的剧本撰写，但官方却很少再提及相关的消息。到了2012年，『Rewrite』的Fandisc『Rewrite Harvest festa!』发售之后，马场社长终于表示接下来Key最优先的作品便是本作，可是由于Visual Art's在这时还没有下达正式开工的命令，不论麻枝还是企划本身都处于半停滞状态，在整个2013年，玩家除了知道作品剧本将有樫田レオ和魁这两位曾经参与过Key作品的写手加入之外，就没有再获得任何新消息。



接下来的2014年，尽管年初Key就接连在电击G's等媒体上放出了大量作品消息，并将发售日定在了2014年春天。在这个阶段，官方就已经公布游戏将分成6部发售，制作时间超过五年等关键信息。当大家都感觉发售日终于要尘埃落定的时候，迎接我们的却是突如其来的延期通知和长达九个月的完全沉默。直到2014年底的niconinco生放送上，玩家们才久违地见到相关的新消息。而作为系列的第一部作品，『Angel Beats！ 1st beat』正式与我们见面，已经是半年之后的事了。

前前后后花费了5年时间来准备和制作的本作，在当今业界毫无疑问算是屈指可数的“数年磨一剑”的大作，而且，这还只不过是一个“序曲”而已。那么，Key社如此吊足玩家的胃口，画下的如此巨大一张饼，究竟是什么样的呢？

故事梗概 STORY SYNOPSIS

黑夜里，故事的主人公睁开双眼，发现自己身处于一座学校的操场边。意识到自己失去记忆的他正手足无措的时候，身旁一个架着狙击枪身着水手服的少女突然向他搭话，这非日常的光景让他有些不敢相信自己的眼睛。

名为由理的少女竟然告诉他，这里是死后的世界。而他之所以出现在这里，就是因为他已经死了，而且在这里如果不反抗就会被神抹消掉。由理声称自己所属于以反抗神，并向神复仇的组织——死后世界战线，说完便邀请主人公加入他们。

听完这番荒唐的话语后，主人公开始怀疑由理是不是脑子有问题，决定还是不要和她扯上关系。这时，操场另一侧出现了另一位少女的身影，由理告诉主人公，那是天使，是神的爪牙，是非常危险的存在，也是他们必须战斗的对象。

主人公越听越觉得可疑，便不听劝阻主动上前去和那个被称为天使的少女搭话。少女虽然否认自己的是天使，却也肯定了由理的那番死后世界的言论，这让主人公有些难以保持理智，他情急之下说道。

“那你就证明一下啊，如果我死了就不会再死了吧！用刀朝我心脏扎过来啊！如果你有那个胆量的话！”

于是他话音未落，被称为天使的少女毫不犹豫的就用名为“Hand Sonic”的光之刃刺穿了他的胸膛……

当他再次睁开眼睛，已经是第二天白天了，这一次他发现自己身处死后世界战线的据点——学校的校长室。虽然此刻他身上完全没伤痕，但身上破烂的衣服，满身的血迹，以及那无法忘记的撕心裂肺的疼痛，却表明昨夜发生的一切都不是梦境，而这也就证明了自己“不会死”这一点。由理忠告他在这个世界里虽然还会遇到各种惊人的事情，但为了在这里生活下去必须提高自己的适应能力，并且在众多战线干部的簇拥之下，再次邀请主人公加入。由于完全无依无靠，也摸不清情况，这一次主人公接受了邀请，而且一下子就被由理提拔成了干部。



仲村由理
Nakamura Yuri
CV: 樱井浩美

为了能尽快适应“死后的世界”，主人公向由理请教了很多对于现状的困惑：“死后的世界”整体就是一座学校，每天在这里都会上演着普通的高中生活，但是真正有意识的“人”却是少数，生活在这个世界上绝大多数学生，都是没有意识的“NPC”。看起来“死后世界”虽然比较宽广，但也没有超过一座学校的面积，在学校四周都存在世界的边界，没人能离开。

另一方面，这个世界有昼夜的交替，有天气的变化，甚至还有四季的转移，但惟独没有时间的流逝。在这里所有人都拥有无限的时间，但年龄和身体都不会成长，由理和几个战线创始人已经来到这里数十年时间，可如今依然保持着高中生的姿态。在这里所有人都不会生病，包括心理方面，所以就算停留过于漫长的时间，也没有人的内心出现精神崩溃或是黑化的情况。而且所有人都拥有超常的恢复能力，就算受到致命伤，虽然疼痛会照单全收，但到第二天都会不留痕迹地痊愈。不过在这个看似能够为所欲为的世界里却依旧存在着危险——那就是会被名为天使的存在消除。

天使在这个学校里是学生会长，她时刻维护着学校的纪律和秩序，但是一旦对她唯命是从，像 NPC 一样在这个世界上过上普通的学校生活，就会在不知不觉之中被天使或是神给抹





天使
Angel
CV: 花泽香菜



消掉，即从这个世界上消失。为了反抗神，也为了保护自己，以由理为首的人们便组建起了死后世界战线，一面有组织地做着各种违反校规，搅乱纪律的事，一面暗中寻找着神的踪迹。战线的人们，生前都经历过各种悲惨的人生，他们最终的目的便是要找出神，并向他复仇。不过由于主人公失去了记忆，并没有明确的动力致使他完全无法投入到复仇中去，但还是逐渐融入了死后世界战线这个奇怪的团体，并且结识了各种各样的同伴：性格强烈的战斗干部们、喜欢照顾人的池面男室友日向、以及战线的佯动部队——学校里的人气乐队“Girls Dead Monster”、在地下秘密基地为战线提供各类武器装备的后勤部队……在由理的指挥之下，众多的同伴们在一起展开了各种各样的作战。旋风作战：利用 Girls Dead Monster 占据食堂开临时演唱会的机会，用强力刮风机卷走 NPC 学生手里的饭票以补充食物来源；公会降下作战：为了补充弹药装备突破重重陷阱前往地下公会；











“天使领域潜入作战”为了调查神的所在而偷偷潜入“天使领域”——实际上就是天使的个人宿舍，调查她电脑里的个人隐私；在球类运动会上分别组队乱入，打乱学校的秩序……

经过这些作战，主人公也获得了不少的收获。首先他回想起了自己的姓氏——音无。而随着与天使的接触逐渐增加，他从更深入地了解了这个世界和天使的存在——这个是一个为了让人能够顺利转生而存在的世界，而天使她则是想帮助人们实现这一点。在天使领域潜入作战中，作为佯动部队 Girls Dead Monster 的主唱，岩泽唱完最后一曲之后，从这个世界上消失了，音无因此也明白了，人们之所以从这个世界上消失并不是像由理等人所说的那样是被天使和神抹消，而是本人感到了满足。于是在球类运动会上，音无担心生前没能在棒球赛接住一记高飞球而留下极大遗憾的日向，因为接下这次比赛中能够扭转致胜的一球而对自己的人生感到满足，并从这个世界上消失，所以拼命想去阻止他接球……就连音无自己也没有想到，在短短的一个多月时间里，战线的成员们已经成为自己重要存在了。

这似乎会永远继续下去的日子，因为一场作战发生了巨大转折：为了降低天使在学校里的影响力，众人想方设法在考试中替换了天使的答题卷，让她因为“全科目 0 分还嘲弄老师”的罪名被罢免了学生会长的职位。众人本以为这样就可以为所欲为，却没想到又被从学生会副会长晋升学生会长代理的学生——直井文人给死死克制住。几次接触之后，众人才知道，直井并不是 NPC，而和他们一样也是死后来到这个世界的人。他虽然过着正常的学生生活，却在背地里对 NPC 学生施加暴力才维持自己不从世界上消失，在以前，正是因为天使这个学生会长存在，才对他的行动起了抑制作用。如今战线的众人让天使落马，恰恰顺了直井之意。直井将天使和碰巧跟她一起行动的音无一起关进了被严密封锁起来的房间，在学校里以各种卑鄙的手段虐杀着战线的成员。危机之中，音无成功劝说天使相助，破坏了巨大的铁门，赶到了流满鲜血的操场，制止了直井的暴行。直井认为这是一个选定神的世界，他决定要除掉所有反抗自己的人成为真正的神，并打算用催眠术消除由理内心对神的复仇心，强行让她从世界上消失。眼看着由理逐渐中了催眠，音无冲上前去一把揪住直井的衣领，并将他抱进怀中。

“别用那些虚假的记忆让人消失！！我们的



人生都是真正存在过的！！你也曾经拼命努力地活过吧！”

音无直斥心扉的大吼，重重地拨动了直井的心弦。没错，来到这个世界的人，都是生前经历过各种不幸，即便拼命的努力过依然留下遗憾的人，即便如此，那些惨痛的记忆依旧是他们无法代替的存在印记，没人有权利去更改。

“那……你会认同我吗？”

“除了你我还能认同谁，我现在抱着的不就是你吗！”

在这样一番真挚的话语之中，直井仿佛得到救赎一般，改变了自己的做法，加入了战线。虽然对他人依然带有高压的态度，但却成为了一个对音无服服帖帖的小弟。而后，在由理的建议之下，凭借直井的催眠术，音无总算回想起了生前最为重要的回忆——关于自己妹妹初音的记忆。

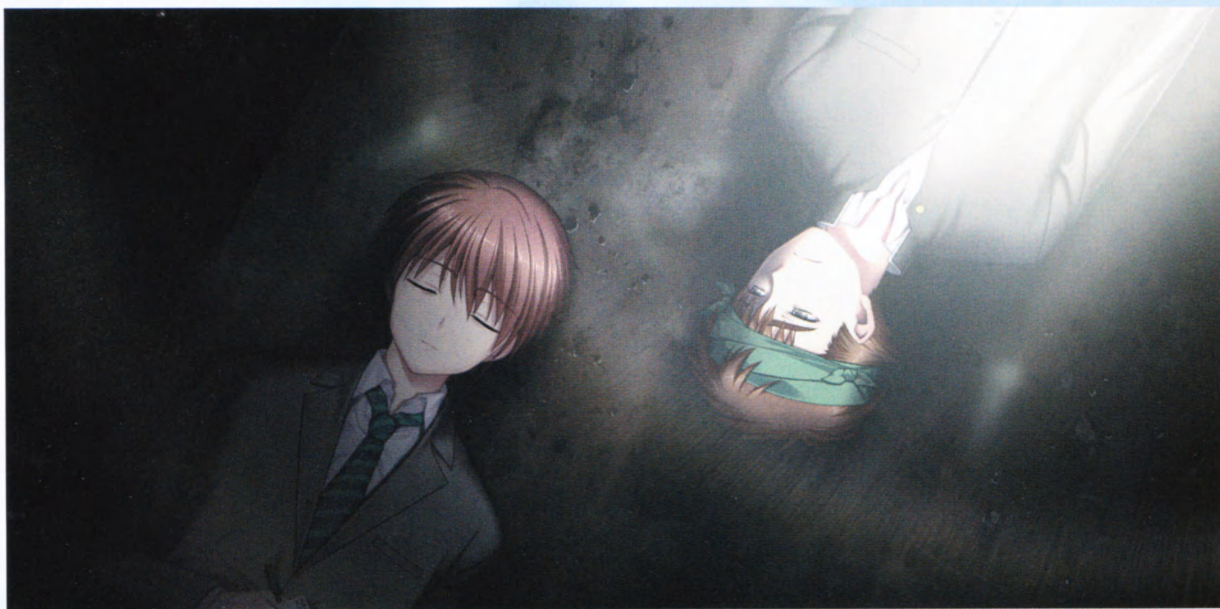
生前的音无因为从小没有父母，只能和妹妹过着寄人篱下的生活。原本他对任何事都没有兴趣，也不喜欢与他人交往，过着毫无目的，惯性一般的生活，要说唯一的动力便是每天去医院看望久病不止的妹妹初音了。每天忙于打工的他，为了在圣诞节给初音好好庆祝一番，和她约好在平安夜会带她外出游玩，但是初音日渐严重的病情却使得事与愿违。面对即便如此依然渴望和哥哥一起过圣诞的初音，音无为了满足她的愿望，将她偷偷地带出了医院。走在灯火辉煌的大街上，初音静静地在哥哥的背上合上了双眼。

初音的离去让音无遭受无比沉重的打击，但同时也让音无察觉到了自己真正渴望的事情原来事这么简单：自己一直努力着生活，努力地打工，为的只不过是妹妹的笑脸而已。虽然初音已经不在人世，但是音无却决定不浪费初音教会自己的生活意义，今后为他人的笑容而努力。于是他一改消极的生活态度，决定进入医科大学，进来成为一名能够救人治病的医生。而花费了数年时间刻苦攻读医学知识，就在他胸有成竹的去报考大学的途中，却遭遇了电车的事故……

虽然回想起了这一番出师未捷身先死的不幸和悔恨，但音无并没有向由理那样产生对神明的仇恨，而是决定延续自己生前的意志，为了他人，为了同伴们而留在战线里继续战斗。在那之后，随着与天使的逐渐走近，仿佛被什么指引一般，他回想起了生前最后的一段记忆——电车事故之后，整车人都被困在封闭的隧道里，近十天时间里，音无努力地领导了遇难的人们，积极地等待救援。受到他的感染，周围的人才没有陷入绝望之中。面对生存希望渺茫的环境下，大家都他一样在自己的身份证上留下标记，同意捐赠自己的器官，即便自己将要死去也要将希望留给他人……就是这样积极的精神，终于让一车人在最后关头看到营救的曙光。然而，他本人却因为事故时受的伤严重恶化而在得救之前就撒手人寰……

回想起这一切的音无，虽然心里同样留有







遗憾，但同时更多地却是一种充实的满足感。他相信自己死后，器官一定顺利地帮助了他人。即便一生经历了众多困难，但在最后能够实现自己这小小的愿望，让他感觉到自己的人生也并没有那么糟糕。但是，他也感觉到了，自己还没有到因为满足而消失的时候，他的内心还留有重大的留念——那就是战线的同伴们。但是现在的他并不是单单想要跟大家在一起，而更想让大家也体会到与此刻自己相同的如愿以偿的心情，然后顺利地从这个世界毕业，向下一次人生启程……

而在向天使——名为立华奏的少女倾诉这番心声的时候，音无才算发现了一直以来的一个重大的误解。原来奏并不是天使，更不是什么神的使者（虽然她一开始就这么说），而是与大家一样，只不过是一个普通的学生。她在明白了这个世界的存在意义之后，便利用从 NPC 处得到了一款名为 Angel Player 的软件为自己





编造了一系列技能，以此来帮助来到这个世界的人们顺利离开。但是她过于笨拙，不知道如何表达这种意思，才会被战线当做完全的敌人看待……

这样一来，目的和利益都完全一致的音无便提出与奏合作，决定一一送走自己的同伴之后再毫无留念的离开这个世界。于是，一场无比漫长，无比艰辛战斗，就这样开始了……

角色篇 CHARACTERS

从故事梗概就可以看出，『Angel Beats！ 1st』主线故事流程几乎与原作动画版保持了一致，而大量新增的故事主要集中在了岩泽，松下以及由依这三位"1st"的攻略角色身上。此外，本作还对动画版戏份很少配角进行了补完。

岩泽篇：乌鸦的幸福



岩泽雅美

Iwasawa Masami

CV: 泽城美雪 / 歌 :marina





在动画版中，作为 Girls Dead Monster 队长的岩泽，在第三话的佯动作战中，唱出了自己最后的一首歌——『My Song』之后满足地消失了，成为整个故事最早退场的人。虽然登场时间很少，但凭借泽城美雪的配音，强烈的个性，以及她的纵情的歌喉，依然吸引了很高的人气。在『Angel Beats！ 1st』中她理所当然的成为了主要看板角色之一。本作中，按照正常流程，岩泽同样会在前期就离开这个世界，不过通过特定的选项也可以在那场佯动作战中阻止她唱完最后一首歌，使她留下来。如果不进入她的个人路线，她会留在战线中参与之后的作战，而如果进入她路线后故事衍伸出完全不同的展开。

岩泽在 Girls Dead Monster 除了担任主唱之外，还负责作曲和作词，在音乐方面是一个多面手。虽然性格看起来比较冷淡，但内心却蕴藏着炙热的音乐之魂，是个具有天才气质的音乐人，另一方面，她又对音乐之外的东西毫无兴趣，也一窍不通，所以一直被周围的人称为音乐白痴。正因为这样的性格，在她周围从来没有出现过恋爱相关的传闻。



但是音无到来这个世界之后，反反复复尝试与她进行沟通，通过各种看似无关的话题为她的音乐创作带来了各种灵感，岩泽也在不知不觉中开始乐于与音无进行交流。关系逐渐走近之后，岩泽向音无讲起了她生前的经历。

岩泽从小在一个并不和睦的家庭中长大，双亲在争吵中度日，因此她也一直生活在压抑之中。在灰暗的日常中，为她带来救赎的曙光的是在 CD 店里偶然听见的一个名叫"SAD MACHINE"的乐队的歌曲，以及某日在垃圾场捡到的废旧吉他。在那之后她觉醒了对音乐的热情，不断自学演奏和创作，在路边开始了演唱活动。为了能让自己靠音乐活下去，她努力打工赚取学费和上京参加试映会的费用，然而



在梦想实现之前，却不幸被卷入父母的吵架中，为了阻止双亲大动干戈，她被啤酒瓶击中头部，造成脑梗塞，并因此患上失语症。无法继续歌唱的她就那样一个人在医院郁郁而终。

来到死后的世界，她首先因为自己能够重新歌唱而无比欣慰，并独自在学校的路边歌唱。随后没过多久便与现任乐队副队长，她最重要的搭档——久子相遇，两人开始了在这个世界的“战斗”。对岩泽来说，加入战线并不是为了向复仇，而是因为战线能够为自己提供一个尽情歌唱，尽情“嘶吼”的舞台。

『CROW SONG』，乌鸦之歌。这首歌作为Girls Dead Monster的出道曲，完全便是岩泽自身的写照。她自嘲地称自己是一只不顾周围只知道嘎嘎叫的乌鸦，乌鸦也只有这样发出扰民的叫声才能证明自己的存在。但是音无喜欢的却并非是在日光下飞舞的美丽的蝴蝶，而正是这样一只在黑夜里背负着自己的一切，却还拼命的呐喊着鼓舞他人的乌鸦。





又经过一段时间的相处，在GDM乐队里的两个后辈的积极鼓励之下，音无竟然成功地攻略下了这位冰山美人。两人相互告白之后，相拥在一起，在乐队同伴的祝福声中，他们心中充满幸福。两人本来还担心自己会就这样消失，可实际并没有，而能够留在这里与心爱的在一起对他们来说也是一件十分幸运的事。

可是两人开始交往之后不久，死后的世界开始出现了袭击人的不明黑影，被其吞噬的人在第二天就会失去原有记忆，和普通NPC一样正经地开始在学校里上学……这异常的情况，就连在死后世界生活数十年时间的由理等人也从没见过。经过多次推敲之后，由理断定这与音无和岩泽成为恋人有关系，她认为是因为两人成情侣之后并没有消失，却渴望继续在这个世界生活下去，为了排除他们这样的“异常”，这个世界才会产生出黑影。她提出的解决方法也十分单纯——要么让音无或岩泽消失，要么让两人分手。音无无法消失，是因为这条路线里的他还没有完全恢复记忆，而岩泽则是因为她的愿望发生了变化——在和音无熟识之前，能够纵情地唱完自己最后的一首歌——『My Song』便能后满足地离开的她，因为音无的存在而在内心产生另一个愿望，一个反映了她生前不幸的愿望——希望能够得到家庭的幸福。但是在这个死后的世界，无法诞生有生命的东西，两人不可能拥有自己的子女，也就无法筑建岩泽心目中的家庭。既然两人都无法轻易的消失，那么最简单的也就只剩分手了。

是保证同伴们的安全，还是坚持自己的幸福？音无在苦恼之后，与GDM的数人一起上演了一场苦肉戏，让岩泽以为音无只不过是跟她玩玩。彻底被伤害的岩泽留下咒骂的话语一个人离开了，再也没有出现过，没有人知道她是从这个世界消失了，还是一直躲藏在什么地方。从这天起，黑影就消失不见了。GDM的成员和音无却失去了生气，生活在沉重的罪恶感之中，时间一久，音无的精神便到了崩溃的边缘，他为了惩罚自己，故意惹怒战线里数一数二的笨蛋＋疯子野田，让他用长枪将自己穿刺在森林中不得动弹，永远承受着穿心的痛楚。

而当音无再一次从痛楚中苏醒过来，发现自己已经被搬到了森林中的小屋里，而出现在他面前竟然就是他朝思暮想的岩泽。原来岩泽一直躲在森林里一个人生活，虽然最开始她的确被愤怒充满了头脑，但等后来冷静下来，再根据偶然得到线索，便猜到了众人那样对自己的原因，于是为了不让大家的努力白费，她便只好继续在森林里过着一个人生活。这一天她在森林里发现了正在折磨自己的音无，便忍不住将他带回了自己生活的小屋。

这一次音无也终于按耐不住自己，拼命地



向岩泽道歉，并倾述着自己的思念。两人再次相拥在一起，度过了缠绵夜晚。然而第二天早晨，仿佛发生奇迹一般，岩泽腹部鼓了起来，看起来至少已经怀孕七个月。这一无法解释的现象让由理也不得不折服，她收回了之前的决定，表示会让战线所有人合力保护音无和岩泽，直到他们孩子生下来。就这样，两人——算上腹中的胎儿是三个人——开始了短暂的幸福生活，他们在同伴的协助下办了一场简单的婚礼，虽然戒指只不过是用废纸折成的，但对两人来说依然是无比的幸福……但另一方面，战线的牺牲却日益增加，终于有一天，由理再次做出了残酷的指摘：果然这个世界的法则还是无法被打破，岩泽腹中的孩子是无法生下来的——因为即便过去了数十天，岩泽的腹部依然保持了当初的模样，没有任何变化……

为了保护战线的同伴，由理请求音无能主动地送岩泽上路。但是音无却始终无法面对这样残酷的事实，然而见到音无这样的苦恼，岩泽却仿佛看穿一切一般，细细地向音无说道：

“这个孩子一定知道了吧，知道我们是幸福的夫妇，知道有一个幸福的家庭在等待着她……”

原来身为“母亲”的岩泽也已经察觉到了这个世界残酷的规则，即便自己最后的愿望没有实现，但是音无以及大家为自己做的一切，已经让得到了充分的幸福。这一次，她终于在满面的笑容中，静静地消失在了阳光之下。

在那之后，音无从岩泽悄悄写在“结婚戒指”戒指里的一封信中，得知了这些天来岩泽的内心：跟音无在一起的她其实早已得到了幸福，随时都可能就这样消失，但是她却担心自己消失之后音无永远被她的存在所束缚，所以希望音无看到这封信用“戒指”写成信后，将它和回忆一起撕毁。

音无读完这封署名为“音无雅美”的信之后，呜咽着将之撕成无数的碎片，让它随风飘啊飘，仿佛飘到世界的尽头……





松下篇：向日葵的彼岸



与备受关注的岩泽和由依不同，松下这个角色既没有狂霸酷拽叼的外表，在原作中也没有太多可以发挥的机会，因此在官方公布他即是『1st』的第三个可攻略角色时，大多数粉丝都还认为他只是个凑数的。可实际上，在不少玩家来看，或许松下路线才是本作最为用心的部分。

作为柔道高手，松下在战线里被称为“松下五段”，不过他的本名叫做“松下护騨”，“护騨”二字发音与“五段”相同，所以一直被同伴们误解了。在游戏发售之前，麻枝曾经神秘表示，之所以选择松下，是因为战线所有成员里只有他才能玩起某个“机关”。吊足了胃口之后我们才知道，原来这个机关就是……减肥！在本作故事前期，与松下多次交流之后就会出现是否建议他减肥的选项，如果选择减肥，那么他就



会立刻跑到深山里去修炼，从故事流程里消失十几天时间。再次出现的时候，竟然就从一个面相敦厚的大汉变成了目光锐利，身材精壮的池面一枚！！就连说话的口气和整个人的气场都发生了180度的转变，减肥后他在故事里的台词几乎所有都全部发生了改变。不过，减肥也的确只是停留在了“捏他”的程度，对松下的故事本身并没有太直接的影响。

松下与音无的交情，是从每天不间断的柔道练习开始的。几乎每一天松下都会在树林里一个人练习柔道，起初音无闲逛的时候找到松下，每次都会被迫与他过上几招……当然，每次都是音无单方面被虐而已。两人熟识之后，松下也开始向音无传授柔道的技巧，久而久之，在树林与松下碰面就成了音无的每天的必修课。在音无决定要一一送走后自己的同伴之后，松下也是他首先锁定的目标。

从柔道的训练对象到知心的友人，音无和松下走过了漫长的一段时间，终于有一天，松下开头讲起了自己生前的故事——他，曾经是一个盲人。

不过他并非天生失明，幼年的他是一个随处可见的，喜欢运动的淘气小孩子。他的表姐——阳菜子天生患有弱视，不论何时她的视





线里只有模糊的轮廓，因此生活中几乎与盲人并无二致，她必须通过用手反复触摸，才能了解和记住对方的长相。对于不懂得“看不见东西”意味着什么的小孩子来说，每次见面都想要摸自己脑袋的大姐姐并不是很受欢迎的对象。因此对幼年的松下来说，与阳菜子姐姐并没有太多开心的回忆。一切的转折是在松下小学低年级的时候，一场大病夺走了他的光明，当他面对一片黑暗无所适从的时候，正是阳菜子姐姐支撑起了他的内心，并为他找到了“盲人柔道”这一项能够供他全身心投入的运动。从那时候起，阳菜子对松下来说，就成了一个像太阳一样温柔的人。

遗憾的是，松下的这份初恋并没有开花结果。在松下上高中的时候，他已经成为盲人柔道圈有名的选手。一次重要的比赛之前，阳菜子来到会场，将松下牵引到了一片向日葵的花田，在那里为他打气——这就成了松下与阳菜子姐姐最后的回忆。虽然松下顺利地在比赛中取得了优胜，但是阳菜子却不幸地在第二天被卷入了交通事故英年早逝……

失明之后，最害怕的不是黑暗，不是生活中的不便，而是遗忘。松下如此说道。而这正是松下长久地留在这个死后的世界无法离开的原因：经历了漫长的黑暗，即便现在的他能够看到东西，但无论多么努力都无法回想起小时候曾经熟悉的阳菜子的面容。

为了能够让松下实现愿望，音无联合奏和日向，直井等人，尝试了各种办法：根据松下的描述画肖像画，为松下化妆想办法让他联想作为亲戚的阳菜子的面容……反复尝试都以失败告终之后，音无找到了最后的依靠是松下记忆中的向日葵。经过数月时间，众人一面在学校的花坛处将花坛整个挪走，种下了一大片向日葵，一面想方设法让松下远离花坛的所在地，终于在一个盛夏的午后，最后的时刻来临了。

在音无等人带领下，松下来到了一片向日葵的花田中，他立刻明白了同伴们的用意。几乎看不见东西的阳菜子，却是一个像太阳一样一般的女性，在这象征太阳的花朵的包围下，是否能够回忆起阳菜子的面容呢？起初松下即便站在花田中央，也没有任何感觉，即便他十分想要看到一些什么以报答为自己做出这番努力的音无和同伴，但现实却不允许。可是当他抬起头望向这个世界的天空，静静地闭上眼睛，在擦过向日葵的风中，在那般盛夏的空气中，不是用眼睛，而是用身体去感受一切，松下的脑海里竟然真的逐渐浮现起出了那一日，那最后的记忆中，阳菜子姐姐温柔的气息和笑容。

终于与记忆中的阳菜子“再会”的松下，总算能够为自己一直到死后都未曾完结的初恋画上了句号。

“一旦迷茫，就抬头向上。”

留下阳菜子曾经教导自己的这句话，松下与音无紧紧地握手之后，满足地消失在了一片金黄色花朵之中……





（瘦身后）





由依篇：再来一次青春

在原作动画中，如果说岩泽的消失场景是动画的第一个高潮，那么关于由依和日向的故事便是动画的压轴大戏。想必 FANS 们对由依线将如何表现一定是充满了期待，但目前来看，本作中这条线并不是特别让玩家满意。原因很简单：游戏剧本与原作几乎一模一样。在之前的采访中，麻枝曾经就讲到，由依的幸福最终还是需要交给日向。这种情结对被动画感动过的粉丝来说，并不难理解，但是仅仅把动画剧情照搬到游戏中来，就不是那么待见的事情了……或许是麻枝对两人的故事实在太满意，而不愿意再做改变，笔者姑且这么认为吧。

初登场时，由依只是一个 Girls Dead Monster 的狂热粉丝，对岩泽充满到了憧憬，独自学会了 Girls Dead Monster 的所有歌曲，还时不时在学校里进行着个人演唱。这时候她还并不知道，已经成为大家憧憬对象的岩泽，其实经常会来听她的演唱，从她那份纯真的热情中寻找着自己的初心。

通常路线中，岩泽消失之后，由依也变得十分失落，而音无则将岩泽对她的歌声的评价转达给她。

“我唱的『Crow Song』，是我的『Crow Song』，而她唱出来的『Crow Song』，是她的『Crow Song』。没有人能有阻碍她自由的权利。”



由依

Yui

CV：喜多村英梨 / 歌：LiSA



日向秀树

Hinata Hideki

CV：木村良平





受到这句话鼓舞的由依报名成为了 Girls Dead Monster 的第二任主唱。个性和歌声与岩泽完全不同的她，为 Girls Dead Monster 带来完全不同的，但同样无比吸引人的气质。

当音无决定要开始一个个送走同伴的“战斗”之后，看起来最单纯的由依成为了音无看中的第一个对象。

加入 Girls Dead Monster，与久子同台演出，这已经算是实现了她的一大梦想，可是没想到她除此之外还有一大堆梦想，于是音无便在天使——奏的协助之下，好容易让她实现了自己成功实现了摔跤的 German suplex（德式背摔），体验了足球的马拉多纳过人，最后还经过短期的拼命锻炼成功地打出了本垒打……由依说的没错，在这个没有止境的世界里，大多数梦想都可以通过不断努力去实现，但是她的最后的，究极的梦想——想和喜欢的人结婚却并非必如此。

在生前，由依幼年就因为一场交通事故而全身瘫痪，只能躺在床上度日，通过窗口和电视机画面来感受着世界。正因如此，来到死后世界之后拥有了自由的身体的她才会变如此活泼和充满朝气，并且有着一个又一个想要实现的愿望。而“结婚”这一少女们究极的梦想在生前无法实现，来到死后的世界也并非易事。

——“那么，学长，你愿意娶我吗？”



面对突如其来的问题，音无顿时无言以对。由依对他来说并不是恋爱的对象，而是更接近妹妹一般的存在，因此他无法做出不负责任的回答。然而就在这时，是一直在关注着两人的日向接过了接力棒。

——“我来娶你！”

在死后的世界看起来无比健康和积极的日向，在生前也经历了一番不幸和曲折的经历。他从小就没有关于亲人的记忆，自懂事开始，就已经生活在母亲的兄弟家了。他的养父有自己的孩子，自然各方面都更加照顾他们。而日向察觉到这一点之后，便和养父母之间形成了一道障壁，障壁随着年龄的增长而逐渐恶化，到他上初中开始，家里人几乎不再干预他的任何事情了。他为了离开这样的家庭，努力凭借体育特待生的身份进入了全托制学校，参加棒球队起初也是为了减少在家的时间，后来得知依靠打棒球可以自己上大学后，他便更加努力地投入到练习中去。过于功利化的他仿佛成为了打棒球的机器人，逐渐失去了作为人重要的东西，他无法理解棒球队的同伴们之间的交往的意义，最终导致自己被排挤在外。其后便因为在重要的比赛中失误而成为大家的笑柄，最终因为交通事故而离开了人世。





这样一个完全不知道什么是爱的少年，来到死后的世界后，与由理等人相遇，并建成了死后世界战线，是战线的同伴们一点点教会了他“同伴”两个字的意义，而更重要的是，这些“同伴”更像一个大家庭一般接纳了自己，为自己找回了人心，找到了人生意义。因此，日向下定决心要善待所有的同伴，以此作为对大家的报答。

而如今，这个曾经不懂人心的少年，也终于有喜欢的人，有了想要跟她在一起的人。因此在这个时候，在那个她否定自己的人生的时候，他决定要放声怒吼，告诉那个她，这个世界教会自己的一切，告诉她不论多么艰辛，幸福也是可以紧握在手的。

——“如果能够再以 60 亿分之 1 的几率和你相遇，到那时就算你的身体还是不能动，我还是会和你结婚。”

——“嗯……到那个时候，要让一直一个人照顾我的妈妈，轻松轻松哦……”

留下带着眼泪的笑容，由依静静地消失在了夕阳下的棒球场上。而日向经过这段经历，也充分理解到了音无想要做的事的意义，于是也为了报答同伴们的恩情，决定和音无并肩作战到最后一刻……











配角篇



查

Chya
CV: 东地宏树



久子

Hisako
CV: 松浦チエ

查是死后世界战线的后勤部队——地下公会的队长，是战线最古老的成员之一。生前十分熟知枪械的构造，在死后世界领导公会为战线提供着武器等战斗物资。虽然是长着满脸胡子的大叔样，可实际上来到这个世界时不过才18岁。生前并没有就读高中，刚到18岁就与心上人结了婚。但由于对方双亲的逼迫两人分手，他与妻子为了前往“永远的乐园”而选择了殉情。然而他来到死后的世界之后却发现妻子并不在这里。自暴自弃的他曾经为此袭击并绑架了学校的校长，要求这个世界的人“把神叫出来”。当时的这场骚动成为了由理建立战线的契机。虽然本作中并没有说明，但我们可以推测，他的妻子没有来到死后的世界，很可能是因为生前并没有留下遗憾……

Girls Dead Monster 的副队长，乐队里唯一能与岩泽比肩的成员，跟岩泽一样是个充满天赋的音乐人，但相对于完全投身音乐的岩泽来说，她更多地组织着整个乐队的活动，更像一个经纪人。乐队中担任主吉他手，同时还负责对岩泽创作的歌曲进行改编和编曲。性格不拘小节，颇有大姐头气质，与战线男性成员也能打成一片。

生前在一个幸福的家庭长大，由于对音乐的憧憬投身乐坛，在熟人的介绍下加入了名为『污秽之血』的乐队。却发现拥有惊人的近乎疯狂的表现力的主唱斩崎是一个有自残倾向的人，由于无法与斩崎共处，已经有很多成员先后离开。必须将斩崎留在这个世界上的重责就落在了久子的身上。然而与斩崎的相处却为她和她的家庭引来各种不幸，最终无法继续承受的她选择了脱离乐队。然而斩崎却在那之后，像是为了向她报复一般，在电视直播的时候，举起手枪对自己的头扣动扳机……目睹了这一切的久子的精神也被逼崩溃。



评价与猜想
COMMENT AND CONJECTURE



在上述可攻略角色的剧情结束之后，回到游戏标题画面会增加“NEXT BEAT”的选项，进入主线剧情的后续展开，不过玩家需要完成一些特定的条件（主要是必须了解一些关于天使和死后世界的信息），才能将这部分内容看完。音无和奏建立合作关系之后得到了日向和直井的支持，他们开始在实施自己的计划时候，学校里出现了不明的食人黑影，主要干部之一的高松被黑影所吞噬，变成了NPC回到了学校，这让战线产生了恐慌。为了对应这一从未出现的情况，由理把战线全体召集到大会堂，向所有人揭露了音无提出的新思想，并坦白一直以来战斗的天使只不过是普通的人类，让所有人选择是应该继续战斗下去还是满足的离开这个世界。而坚持自己信念的由理也就这样与音无他们分道扬镳……到此，『1st』的故事就戛然而止。

总的来说，本作很大程度上还只是停留在“动画剧情改编”的层面，主线剧情几乎没有任何变动，不过整个流程加以了相当浓厚的Key社韵味。这一方面是以麻枝为代表的Key那种一本正经地胡搞的幽默风格，另一方面就是多到足以创纪录的选择支设置，这些选择除了左右故事的发展之外，还有很多场合都能让人笑到闷绝。

譬如故事一开场，由于音无想不起自己的名字，几位干部就负责帮他想了萝莉控、杀人犯、心算日本纪录保持者、代理人等8个特别无厘头的代号，不管玩家选择哪个，在主人公想起名字之前，所有人都会用这个代号去称呼他，这经常带来各种让人忍俊不禁的效果；另外，本次基友日向的描写和相关剧情可是一点都不含糊，而且主人公的性取向还会根据玩家的选择发生改变，如果多次选择对日向有意思的选项，我们就可以看到他逐渐表现得就像一个基佬，经常和日向在大庭广众之下嘻嘻哈哈……

十分明显的“Key社化”充分增加作品整体的趣味性和可读性，这点可以说能够足以让键子们或是原作的粉丝感到满足，不过客观来

说，由于完全新增的内容除了占据了大半篇幅的搞笑之外，就只有岩泽路线和松下路线两部分（实际上看似新增的对配角们的补充，都是来自官方曾发布的前传小说『Angel Beats!-Track ZERO-』和前传漫画『Angel Beats! Heaven's Door』），本作创新的部分还是十分有限，这也使得本作评价受限的主要原因。不过笔者作为半个键子，还是认为本作依然拥有足够的价值让大家去体验。



众所周知，Key社作品里往往少不了对死亡的描写，并经常以某个角色的死亡作为故事的终点，或是转折。但是本作，从设定上人物的死亡只不过是起点甚至可以说是过去，因此故事的终点就是“离别”。不过虽然同为离别，本作中的离别即意味着顺利迎接下一次人生，因此结局也更多包含希望的意味，也更容易传递麻枝大魔王的人生正能量。这可以说是让在过去作品中成为套路的Key式煽情法发生了改变。虽然死后世界的设定让故事看起来比较像一场中国好声——不对，比较像一个比惨大会，但是作中表现出了角色们在生前的那种绷劲神经的窒息感，被逼入绝境的绝望感，死后对人生不公的叹息和怨恨，反倒是表现出了Key作品中前所未有的充满“泥土臭”的“人情味”。





目前“NEXT BEAT”已经讲到了原作故事的后期，逐渐要开始解明世界真相的部分，还没讲到的部分已经只剩下很少一部分。根据之前官方在采访中透露的信息，『1st』本身包含了故事的“共通路线”所以整体流程比较长，而后续推出的五部作品会直接从角色路线开始。那么很可能从下一部作品开始会直接突入其他角色线，当所有主要角色的路线和配角的故事都补完之后，在第六部作时最终突入故事结局和天使酱 or 由理线。虽然麻枝也曾说会以每半年一部的频度公开后续的几部作品，但从『1st』的制作就花费了 3 年多的情况来看，别说最终章还离我们很远，或许我们想要看到『2nd Beat！』都还要等很久吧……▲











Valkyrie of evil way and kingly way

□文/完蛋了的国王 □责编/白石 □美编/塔里

前往：瓦尔哈拉：的朝圣之路

蔓木钢音
邪道与王道的女武神

在过去的几年中，笔者曾花费了不少篇幅介绍了一批从F&C社系统里走出来的业界大腕级画师，Leaf御三家、桥本タカシ、☆画野朗、咖啡贵族，都曾是或者将成为某一个时期、某一个领域执业界牛耳的了不起的人物。生涯中曾在F&C及其关联的各级子公司里服务过的实力派原画师岂止上面提到的这几位，只是伴随着日本Galgame业界的整体不景气，原画师流失的情况日益严重，越来越多的人或跳槽或淡出，贵为业界顶级画师的みつみ美里、甘露树、☆画野朗等人也早在几年前就退居二线，更何况是其他一些名气不如他们的前F&C系画师们，当年他们一度被视为影响力仅次于Elf画师阵的业界最负盛名的画师集团之一，现如今早已物是人非了。本文要介绍的蔓木钢音也曾作为F&C系画师的一员享誉业界，但近年来同样摆脱不了淡出一线，曝光率大降的命运。蔓木钢音的经历或许并不是一个典型，但作为见证了F&C最后辉煌时刻的一位台柱级画师，他的成败多少还是能反映出业界盛极而衰的一个侧面。有些人因为风格独特，注定不会有完全承袭起作风的取代者出现，曾被笔者形容为“邪道与王道并存的男人”的蔓木钢音也是这样一个注定不会有接班人的独特画师，所以当有一天他真的从业界销声匿迹，我们将带着一份淡淡的忧伤哀悼这永久性的损失。

棍棒底下出名画师？

Spare the rod spoil the illustrator

蔓木钢音，乍看之下是个不明觉厉的笔名，如果再配上一个嘻哈风爆炸头黑人的自画像，给人的第一印象必定是时髦中带有点硬派的感觉。只不过假使将蔓木钢音的画作与这种先入为主的印象结合到一块儿的话，恐怕脑中就只剩下三个大字：违和感！蔓木钢音就是这么一个很容易给人留下深刻印象的画师。说起蔓木钢音这个神秘又威猛的笔名，出处其实原本只是一个非常简单的词汇——钢剑，钢的日语读音为はがね，剑的一种读法是つるぎ，根据日本人的习惯做法，用生僻的汉字组合重新进行拼写，得到的结果就是“钢音”和“蔓木”两个词语，为了念起来顺口再调换一下顺序便诞生了“蔓木钢音”这么个独一无二的笔名。最初为何想到以钢剑作为自己的笔名，这就要从蔓木钢音的童年说起了。



▲蔓木钢音的原画处女作『虹の彼方に』，当时他的画风还留有浓郁的模仿自Elf寡璐珞绘的痕迹

蔓木钢音出生于静冈县滨松市一个普通的四口之家，上面有一个大他几岁的哥哥。蔓木钢音的父母是保守的工薪族，对两个儿子的管教历来严厉，信奉棍棒底下出孝子的哲学，尤其是对待幺子的态度，非但没有加以溺爱，反而严厉程度有过之而无不及。回忆小学时代，蔓木钢音曾列举了两件令其印象深刻的事，当时他的父母严格限制他的娱乐时间，变态到以分钟来计算，他一天只能看两小时轻小说，或半小时漫画，这个标准直到他高中毕业为止都始终未被废止。有时为了满足玩心和好奇欲，蔓木钢音只能把自己的漫画和临摹的画稿寄存在朋友家，时间一久就忘了取回，据说友人若干年后打电话给蔓木钢音笑谈此事，说他留下了整整四大包画稿，问是不是可以放到雅虎拍卖上换钱。虽然两个事例听起来都有点好笑，却真实反映出蔓木钢音童年时代的苦涩，同时也暗示出他儿时一项最大的爱好，那就是画画。



▲游戏女主角鞠原千步从这个角度多少能看出一点みつみ美里的遗风，尤其是眼睛和发型的画法



▲『Natural Another One 2nd』初回特典的壁纸

蔓木钢音对绘画的兴趣当然没有得到父母的支持，却也并未遭到反对。从事IT工作的父亲原打算让兄弟俩子承父业，后来蔓木的兄长果真干上了与电脑有关的工作，却事与愿违地进了一家在父母看来不怎么体面的游戏公司，可见孩子并不是靠管出来的，父母对孩子未来人生的设计很多时候只是徒劳一场罢了。继兄长之后，蔓木钢音的人生道路也从某一时间点开始与父母的期望出现了微妙的偏差。在高中时代的最后一年，一直胸无大志的蔓木钢音也迎来了不得不做出人生选择的时刻，本来他并没有认真考虑过自己的出路，倒是一个TRPG的玩伴一语点醒梦中人："既然这么喜欢画画为什么不报考艺术类大学呢？"他这才意识到原来还有这么一条道路，于是马上回家说服双亲得到了报考艺大的机会，并最终顺利考入隔壁爱知县的一所艺术设计类大学，开始了他憧憬已久的大学生活。

蔓木钢音念的固然不是什么公立名校，课程设置倒也十分充实，从设计理论到各种载体上的实践无一不包，虽然本质上对学业并不热心，蔓木也在学分的压力下学到了些油画、水彩画、雕塑的皮毛，甚至还有CG数码绘的课程供开阔眼界，要说艺校科班出身的人学得还真杂。回忆大学生涯，蔓木钢音已经记不起到



蔓木钢音虽然受到父母严苛的管束，但毕竟不是个没有健康童年，没有儿时玩伴的孩子，那时候有一种看起来颇时髦的智力游戏很受日本小孩的欢迎，这类统称为TRPG的游戏来源于风靡欧美的"龙与地下城（D&D）"的世界观，最早是开放式的桌面游戏，后来进化为通过电子邮件网络传递情报的邮件游戏，最终发展成了著名的MMORPG开山之作『创世纪』（简称UO，1996年上线的世界第一款角色扮演类RPG网游）。在TRPG的初级阶段，玩家只需要一套设定规则（有原版的D&D游戏套装，昵称为"红箱子"），便可自行发挥构建自己的游戏世界。久而久之从TRPG玩家中分化出四类人：Game Master（后来网游中所谓的GM）、普通玩家、脚本编写者和人设画师。蔓木钢音日后就成长为了一个合格的人设画师，而在当年他则是玩伴们极为倚重的画师人选，大到庞然巨兽，小到徽章家纹，蔓木钢音总是有求必应，这便是被父母严重抑制了顽童天性的他与小伙伴们的相处之道。蔓木钢音的画在小学时代就已经小有名气，进入初中后更是受到了老师的另眼相看，据说班主任曾拜托他为班级的日志本画一张文气的封面绘，结果他画了一张带有华丽花纹的结实的钢盾，把老师看得目瞪口呆。



▲『虹の彼方に』女主角之一的高端そあら，此为刊登于杂志『MAGI-CU』上的宣传插画，画作品质比游戏CG的实际情况高出不止一个档次

△『Natural Another One 2nd』游戏初回限定版的封面绘，此时蔓木钢音略显圆润的画风和柔和的上色手法明显模仿自桥本タカシ和☆画野朗

底学到了些什么，只记得考试的课题往往都非常自由，有一次他画了一幅『侍魂』主角霸王丸的人像作为课题作业交差，居然得了个A，还有一次他设计了一辆轮式装甲车糊弄老师说是新型的自动卷笔刀，居然也得到了一个A，这种自由的学风让蔓木钢音无比舒畅。当然更让他舒畅的是长这么大以来第一次能正大光明地远离父母的管束，这种不加限制的自由最终导致了他在Otaku的道路上踏出了无可挽回的一步，他那已经“误入歧途”的兄长也起到了推波助澜的作用，正是在哥哥的怂恿下，蔓木钢音才敢摒弃羞耻心开始大胆购入18禁美少女游戏，起初是浅尝即止，后来发展到一个月要买个四五回的地步。就这样一转眼竟很快到了大学要毕业的关头，人生再度面临选择，这次是为了就业。



▲发表于官网上的问卷调查用插画

一直备受压抑但又顺风顺水的蔓木钢音在择业这档子事上第一次遭到了重大挫折。蔓木毕业时日本已经进入泡沫经济破灭后的就职“冰河期”，内定早已行不通，应届毕业生必须拿着简历一家家去扫楼。天真的蔓木钢音把自己单薄的简历投到了几家他心仪的大手游戏公司，其中也包括曾经雄霸关东一方的F&C社，但结果都是石沉大海，杳无音讯。此时蔓木才刚刚意识到自己的所学在游戏公司面试官的眼中一文不值，他只得又一次厚着脸皮回到父母的面前，求他们再拿出一笔不菲的学费，供他去东京念一所游戏设计的专科学校，事已至此父母也无能为力只得答应他任性的请求。就这样蔓木钢音不仅在成为画师的道路上花费了比常人更多的金钱，也至少多耗费了两年的专科学校生涯。但第二次毕业后的蔓木钢音并没有得偿所愿地进入大手游戏公司，而是被一家籍籍无名的家用机游戏外包开发公司录用，好歹开始了他的从业之路。回想当初作为上色画师的他被迫每天机械重复地为一种素材上色，有一次连续给数百个不良少年的头发上色，以致于他一上街看到迎面走来不良少年就想上去拔对方的头发……这样的工作让他很快就心生厌倦了，唯二可称得上收获的就是工作资历和参加Comic Market的宝贵经历，对于后者蔓木钢音曾解释自己在静冈县老家时由于条件所限充其量只参加过当地的小规模同人展，还是后来的公司同事带他去Comiket开了眼界，还热心地教会了他一些作为社团参展的注意事项。当一年后蔓木钢音离开他的第一家公司时，带走的不仅仅是简历上一年的工作经验，也带走了其日后作为同人社团“たたらば”拥有者的最初的记忆。

削尖了脑袋钻“黑店”

A trap to game company

蔓木钢音的突然离职是因为他意外地获得了心仪已久的F&C发来的OFFER，然而天真的他并不知道这家让他削尖了脑袋拼命往里钻的公司竟然是当时业界最大的“黑店”！

为了方便大家回忆，笔者这里再简单梳理一下F&C庞大的架构及发展脉络。1987年有限公司キララ从老牌美少女游戏公司JAST独立，当时设立了第一个品牌名为Fairytale。1988年キララ损失了一部分员工，这批人在蛭田昌人的带领下创建了Elf社。翌年元气受损的キララ联合前母公司JAST共同创办了新品牌COCKTAIL SOFT。1991年キララ受“沙织事件”牵连，公司改名为IDES社。6年后的1997年IDES社进一步改名为F&C社，同时期Fairytale和COCKTAIL SOFT这两个早期的子品牌仍在健康运作。2001年时因为曾经颇有渊源的JAST社不幸倒闭，F&C也随之进入重组期，Fairytale在保留商标的前提下被拆散，制作人员分别归入FC01和FC03两个开发组，COCKTAIL SOFT则一度被撤销，改编为FC02工作室。这套可怜的经营体系只维持了短短一年，2002年FC03工作室就以DreamSoft社的名义宣布单飞。2004年FC02瓦解，COCKTAIL SOFT宣告复活，同年☆画野朗带领FC01工作室主力开发人员自立门户CUFFS社，至此原先的三大工作室全部分崩离析。2006年，原FC03工作室的DreamSoft社因经营不善而倒闭，一部分成员重组团队成立了Skyfish社。蔓木钢音正是Skyfish自成立以来的创业元老，也是地位难以被撼动的首席原画师。蔓木钢音能有如此稳固的地位是因为他是自FC03时代由公司一手调教培养的主力原画师，以实力和资历而言都堪当这一大任。

从以上这段简史中不难看出，F&C社在90年代末00年代初的这段时期内经历了巨大的动荡，变故首先是从1999年时后来的Leaf御三家被挖角到死对头Leaf社，自行成立Leaf东京开发室从而引发业界大地震开始的。确切地说Leaf挖走的不是三位独立的画师，而是以CHARM为首的一整个画师团队，其中尤以中村毅、甘露树、みつみ美里三人的名气最大，故统称为“Leaf御三家”。既然一个开发室的画师都被挖走，F&C至少在短时间是无法恢复元气的，开发线也停工了大半。后来尽管☆画野朗、桥本タカシ等人受到了提拔成长为新的台柱级画师，但中低级原画师紧缺的窘境并未得到有效的缓解，公司这才放低身段在应届生中招募


△刊登于游戏杂志『PUSH!!』2005年12月号上的宣传海报

△游戏『はるかぜどりに、とまりぎを。 2nd Story ～月の扉と海の欠片～』的宣传用插画，画作的背景作画非常精美，细腻程度非FC03时代可比，这是因为蔓木钢音得到了Skyfish原画团队强有力的支援



▲游戏『Primary ～Magical★Trouble★Scramble～』视觉画集中收录的作品，该作是蔓木钢音的独占作品，也是他转战轻小说插画之前完成的最后一部游戏，比较容易看出画风变迁的脉络

新米画师。蔓木钢音是在这样的大背景下被吸收录用的。

蔓木钢音甫一入职就被委以重任，但说得不好听点就叫赶鸭子上架。所谓重任其实是让他做“会报”，会报是何物？粉丝俱乐部的会刊是也，F&C 的会刊名为『CFCM』，不定期发行，现在依然活着。更新会刊资讯算是打杂的活一般职位高的画师不乐意干，但对新人来说倒是个小露一下身手跟玩家们混个脸熟的好机会。为了做好这份工作，蔓木钢音被要求一个人承担公司三个工作室发布在各类媒体上的所有宣传色纸的作画，以期在短时间内快速掌握各画风流派的特点，以这种激进的手段来调教新人只能暴露出 F&C 管理上的混乱以及实力派画师的匮乏，原本由一两个画师率领一个原画组，以老带新的师徒模式不复存在，新人们无所适从，只能靠临摹公司旧作这种方式熟悉业务，这也解释了为何蔓木钢音早期和后期的画风差异如此之大，而后期的成熟画风中看不出师承自 F&C 画师系统里的哪个流派，因为他压根就是无师自通。F&C 混乱的管理还体现在让脚本写手和画师自由配对，而不是先由制作人或脚本家提出宏观企画，再进一步锁定人设画师人选。蔓木钢音在 FC03 工作室的出道作『虹の彼方に』据说就是这么乱来的。蔓木被上司要求在某一期会刊上以公司之前发售的任意一部为假想对象做出角色原案，其一半目的是为了锻炼蔓木的技艺，另一半则是为了吊玩家的胃口。后来公司花了整整一年时间在会刊上发布问卷调查，让玩家自己选到底下一步开发『Natural』或者『朝の来ない夜に抱かれて』的续作，玩家的意志选择了后者。因为蔓木钢音主持了这次票选所有决定由他出任新作的原画师。但最终开发出的作品并非继承自『朝の来ない夜に抱かれて』，而且半年后『Natural』的续作也不请自来了，可见 F&C 一开始就是在摆噱头。然而当时 FC03 工作室既没有正牌的脚本写手，也没有主力原画师，新作的开发团队是由一群杂牌军组成的，而他们东拼西凑的产物就是 2003 年 2 月发售的游戏『虹の彼方に』，这部奇特的作品由从未在一起合作过的 5 个脚本作者，6 个原画师共同完成，主要女性角色虽然多达 7 人，但做个除法就会发现实际每个人担当的角色不过才一两个而已，其中弘森鱼一人撰写了三条角色线，素浪人写了两条线，蔓木钢音则承担了两个角色的人设，算是名义上的“主力脚本”和“主力画师”。事实上后来就是这三个人组成了 FC03 工作室本就显得单薄不堪的开发阵容，不久后以弘森鱼（时任制作人）为核心将 FC03 改组为 DreamSoft，再到后来自立门户的 Skyfish，都是这三人在撑场面，不久后团队中又加入了巳无月丽罗和宫村优这两位脚本师，最终形成了一个相对固定的班底。看得出这是一个重文本而轻画师的阵容，暴露出 F&C 在画师储备上捉襟见肘的窘态。在蔓木钢音以前 FC03 启用过てくてく和针玉ヒロキ两位原画师，但不久后てくてく因为实力不济被淘汰，针玉ヒロキ则跳槽做了漫画家。在经过『虹の彼方に』一作的检验后，其他 5 位外注画师都被解约，蔓木钢音脱颖而出终于坐稳了主力原画师的位子，此时距离他加入 F&C 社只有两年不到。到 2003 年 9 月『Natural Another One』发售时，玩家们发现那个一直被视为会刊上打杂小哥的蔓木钢音已经能作为 FC03 的台柱画师游刃有余地从前人手中把一个人气系列的游戏人设全盘接收过来了，并且还能琢磨出一些自己的特色来。平心而论『Natural Another One』是一部人设层面上相当有难度的作品，别看女主角只有三个，游戏类型却是纯爱路线与奴隶调教路线并立的半拔半纯爱的奇特形式，在设计角色表情、立绘、事件 CG 等视觉元素时都必须分成两个不同维度来加以考量，工作量等同于翻倍，而且女主角数量虽少但游戏仍以正常售价贩卖，说明游戏容量没有缩水，CG 数量不亚于普通恋爱 ADV，这意味着每个女主角分摊到的 CG 反而更多，需要原画师绞尽脑汁去设计更多


▲虎之穴用的特典电话卡样式绘


▲Skyfish官网点击突破300万次的纪念插画


▲游戏『はるかぜどりに、とまりぎを。』的宣传海报，刊登于2007年8月号的『PUSH!!』上

不重样的事件CG，尤其是H场景的CG，这对于经验不足的蔓木钢音而言犹如地狱般的折磨。更要命的是FC03工作室的画师数量严重不足，重要程度被排在FC01和FC02后面的他们总是得不到人员补充，以致于连给蔓木钢音打下手的上色画师都没几个，很多时候他要一条龙完成从原画到上色到CG监修的全套流水线作业，而且雪上加霜的是公司只给了三个月的开发周期，以上种种不利因素几度让蔓木钢音几近崩溃，最后连他自己都忘了是怎么撑过来的。每当他被虐得抬不起头，睁不开眼的时候，恐怕脑海里一直在一遍遍诅咒这家把他诓进来的业界"黑店"吧，然而这样的日子又持续了两年多……

邪道与王道的加减法

Evil way plus ... way

为了新作而奋斗的日子应该说是痛并快乐着的，蔓木钢音等人拿着业界最低标准的薪酬，享受着若有似无的福利，却干着相当于三个人的巨大工作量，支撑着他的最大信念恐怕就是会刊问卷回执上玩家们热情的寄语，以及游戏还算拿得出手的销量数据吧。在经历了默默无闻的出道作后，蔓木钢音的第一部独占原画的本格作品『Natural Another One』卖出了将近17000套，这对当时在下坡路上难以止住下滑势头，在资金和影响力等多方面都不复当年之勇的F&C来说已是非常难得的成绩了。

刚刚进入2004年F&C就再度发生了重大变故，☆画野朗因不满公司的不公待遇而煽动FC01工作室的原画班底集体出走，当时FC03已经奉命改组为DreamSoft，在这次事件中他们反而成了受益者，趁机从兄弟部门挖来了几



▲『Primary ~ Magical ★ Trouble ★ Scramble ~』女主角菜姆，此为『电击』姬 2009 年 8 月号的海报

个画师充实阵容，所以就在 FC01 靠着以七尾奈留为首的外注画师操刀的『Canvas2』大卖特卖，FC02 把桥本タカシ一个人虐得死去活来的时候，反而抢得了最充沛的开发资源，一年里推出了两部新作，且平均销量万本左右实现了盈利。此时蔓木钢音得到了难得的喘息机会，奉公司之命用一年的时间来构思“Natural”系列的续作『Natural Another One 2nd』。说是一年开发期，其实游戏最终花费了超过两年时间，直到 2005 年 10 月才姗姗来迟。除了中途分心旁顾的原因外，游戏本身的大幅扩容也令蔓木钢音准备不足。这部“Natural”系列中评价最高，也堪称是调教类作品系谱中前十之作的游戏有着相当于前作两倍数量的 CG，女主角从前作的三人增加到五人，玩法增加，剧本厚重感也陡增，是一部货真价实的续作。在该作的开发过程中蔓木钢音始终要面对的一个问题就是作画质量的不稳定，他画风飘忽不定的弱点实际上暴露无遗，这也是当初没有良师指导，光靠无师自通的后遗症。蔓木钢音长期作为公司的看板画师（顾名思义就是画各种杂七杂八看板作品的画师，听上去很占便宜，但其实是大牌画师不愿做的累活），常常需要迁就其他主力画师的画风，久而久之自己的画风也就难以形成，所以笔者始终没有提及蔓木的画风层面就是这个道理。深受这个问题困扰的蔓木似乎是徒然地把很多精力放在了在拔系的 HCG 场景的构思上，而没有认真考虑如何稳定画风，或许那时候他也没有这个余力，为了筹备『Natural Another One 2nd』的发售，多半是各类衍生工作，一会画店头特典，一会画促销海报，根本没有一刻能停歇。蔓木钢音最终把这个大问题带到了 Skyfish。

弘森鱼等人在 2006 年自立门户组建 Skyfish 无疑是受到了 CUFFS 的鼓舞，但事情总有两面性，一面是摆脱了一蹶不振的 F&C 社的桎梏，一面则将要独立面对整个美少女游戏市场的严峻考验，在面对销量这道考题时，从长远来看，无论是 CUFFS 还是 Skyfish 都没能交出一份令人满意的答卷，当然他们脱离的那个母体本身也没能实现奇迹般的咸鱼翻身，同样正一步步走向衰亡。这只能说是整个 Galgame 业界的衰退，寒冬将至，无人幸免。不过这里不做延伸，只单纯来聊聊蔓木钢音在 Skyfish 时代的发展。

▲游戏『钢炎之阳 混沌之制』视觉画集中收录的作品



▲小说版『白银之阳』的插画

大部分玩家都认为 Skyfish 时期的蔓木钢音才是真正的蔓木钢音。这话笔者只能同意一半。我们现在看到的蔓木钢音的画风确实是在他进入 Skyfish 以后才养成的，可谓是一个彻头彻尾的新的蔓木钢音，这点是笔者认同的。而另一半不敢苟同地方是，蔓木钢音的合作对象并没有改变，仍旧是 FC03 时就在一起合作的弘森鱼、素浪人、巳无月等人，就连中途加入的宫村优也是 F&C 时代的老同事，他们之间知根知底，并没有所谓惊喜可言，哪怕后来他开始钻研幻想系角色画法，苦思冥想甲胄冷兵器的设计，那也只是在游戏原画师的本职工作范畴内，作为原画师的他并未发生本质性的变化。或许有人会指出他在同一时期开始涉猎轻小说插画，成功实现了跨界，关于这点笔者打算先按下不表，先来聊聊蔓木的画风变迁。

蔓木钢音曾坦言促使他改变画风的最大动力其实是职责的转变，来到 Skyfish 后作为创业元老的他卸下了看板画师的重任，反而不受外力的拘束了。而且老伙伴弘森鱼鼓励他多接私活以弥补新公司自负盈亏后薪资待遇上的落差，换言之以前蔓木钢音考虑问题的出发点是怎样讨好 F&C 的玩家，不惜改变画风去迎合他们，而现在要思考的是怎样拥有自己独特的画风好让越来越多的人记住自己，买自己参与绘制的作品。一念之差，结果也就完全不同了。具体分析蔓木钢音的画风变迁可以发现一些有趣的地方，首先在去“F&C 化”的过程中，变动最大的部分是脸部尤其是眼睛的画法，众所周知



▲『Primary ～Magical★Trouble★Scramble～』的宣传插画，刊登于『TECH GIAN』2009 年 5 月号

眼睛画法的微妙差异很大程度上决定了整体画风的不同，而一旦眼睛的画风雷同，则很容易遭致抄袭的骂名，比如池上茜之于みつみ美里、Mitha 之于七尾奈留，都是眼睛画风过于相似的例子。其次，对于角色身材的把握更多的是出于画师本人的偏好或者习惯，有所谓贫乳党美乳党巨乳党之分，没有明显偏好就意味着弹性较大。蔓木钢音本没有师从的对象，画风可谓学百家之长，风格也就无法一概而论了，他似乎学会了根据角色性格来调整眼睛画法的技巧。而与之相匹配的就是角色身材的画法，这也是一个很讨巧的地方，正是笔者认为他是“邪道与王道并存的男人”的根本原因。笔者以前曾不止一次谈论过所谓角色设定的公式，比如吊梢眼可以与高飞车、傲娇类性格画上等号，接近正圆的眼睛配低龄和天真无邪类的角色，眼皮下垂的眼睛通常用来表现无口的性格，而普通的眼睛形状只要加重睫毛量便会产生妩媚的感觉，相反加粗眉毛则可以营造出英气逼人的感觉。这些公式多年来早已深入人心，是普及得甚至有些教条的人设手法，但也有人懂得活用设定公式来认为营造违和感以强增角色的视觉效果，这就是蔓木钢音惯用的手法——邪道与王道的加减法。吊梢眼高飞车性格的少女可以配搓衣板萝莉身材，持有超大尺寸的强悍武器来作战，利用眼睛与身材、身材与武器的双重反差来制造视觉效果，因为并没有人规定吊梢眼一定要配柏崎星奈那样的金发巨乳，吊梢眼高飞车萝莉的反差萌同样大有市场。同理圆眼长睫毛的无邪童颜配上劲爆的肉弹身材以前只能以邪道相称，现在也早已经广为大众所接受了。“邪道”与“王道”本来就是设定中的手段运用，随着时代的发展，新玩法不断涌现，回过头来看当年蔓木钢音的画风可以说是稍稍超前于时代的，当然现在再看已经没什么特别了不起的地方了。

我的“瓦尔基里”是比基尼加铠甲

My valkyrie bikini armour

2006 年 7 月，新生的 Skyfish 以不可思议的方式发表了他们的处女作『白银之阳 恋爱中的女武神』系列，游戏以 6 话连载的体裁在大手游戏杂志『TECH GIAN』上连续发表，并收录在杂志的 DVD 中，实际上是免费游戏。说是摆噱头也好，过分自信也罢，Skyfish 此举确实吸引到了相当一部分的眼球，但同时也带来了三个问题。一是 Skyfish 无法准确把握玩家的数量，杂志的发行量显然不等同于『白银之阳』的玩家数量，一个新品牌一上来就与市场脱节是很危险的信号；二是 Skyfish 无法获得玩家反馈的第一手资料，一般盒装的 Galgame 都内附玩家回函或者类似的直接途径可以让开发者得

▲『钢炎之阳 混沌之制』的宣传用插画，该作的上色保留了一些赛璐珞时代的特征，但画风已经完全纳入了蔓木的新轨道，吊梢眼角色的大量出现是这一时期蔓木人设的一大特点

▲『Primary ～Magical★Trouble★Scramble～』游戏封面绘

到来自玩家的直接反馈，但Skyfish只能得到来自『TECH GIAN』的间接反馈，真实程度存疑，事实上在玩家圈内普遍认为具有权威性的Eroge批评空间上，对于『白银之阳』六连作的玩家打分量非常稀少，一定程度上反应了游戏的直接到达率很低；三是Skyfish赚不到钱，『TECH GIAN』没有反过来收广告费就不错了，钱自然是一分也赚不到的。原本想以不走寻常路的方式一鸣惊人，却不想反而引来这三大难题，Skyfish上下也是够郁闷的。不知该算是临时抱佛脚呢，还是亡羊补牢呢，公司在同年12月紧急发售了一部叫『ふぁみ☆すぴ!!～FamiliarSpirits!!～』的市贩版完全新作，用的是与『白银之阳』类似但不完全相同的幻想世界观，本质上则是王道的学园恋爱物，但该作很明显有赶工的痕迹，女主角只有四人，脚本由弘森鱼和巳无月分担，但原画师阵则纠集了5人之多，画风极不统一，质量也参差不齐，不得不认为是公司负责人弘森鱼为了弥补处女作的不足而临时起意搞出来的作品，从结果上说该作被埋没于圣诞档期的海量大作之中，基本上处于无人问津的状态。

Skyfish新作的接连失败与蔓木钢音是有着直接关联的，倒不是因为他是创业元老就要一起背锅，而是『白银之阳』的企画里本来就有他的个人意志存在，免费杂志连载的方式也是他与弘森鱼、素浪人等人一同决定的。早在蔓木钢音加入F&C时他就已经怀揣着要画一部北欧女神题材作品的梦想了，他提交给公司面试官的个人习作里就有好几幅女武神的插画，蔓木从小就很崇拜游戏人设画师富士宏，是南梦宫FC时代的游戏『女武神的冒险』系列的忠实玩家，这个系列在天朝几乎没什么知名度，玩家也不认识富士宏其人，实际上就算在日本『女武神的冒险』也算是一个小众题材。众所周知后来SQUARE ENIX推出了风靡一时的『北欧女神』系列，动漫圈里也有类似『圆盘皇女』这样以女武神为女主角的作品问题，但跟传统的日系RPG比起来，乃至跟在日本有着深厚基础的D&D体系的RPG比起来，以北欧神话为蓝本创作的作品始终处于小众的位置上，所以蔓木钢音怀揣多年的梦想一直没有机会得以施展，直到他加入Skyfish以后机会终于成熟了。契机是富士宏在从南梦宫退职以后，时隔近10年后又重拾『女武神的冒险』的蓝本，2005年在杂志上开始了女武神系列漫画的连载，这便一下子重新点燃了蔓木钢音对北欧女神题材的热情，使出他当年说服双亲时的三寸不烂之舌说动了另几位创业合伙人，义无反顾地走上了营造“白银之阳”系列庞大世界观的道路。当时的业界除了Lilith开发的几部拔作，做北欧神话题材的公司确实寥寥无几，但欧风幻想题材一直都是激战区，远的有ALICESOFT的『兰斯』系列，近一点的就有刷新业界三观的『Fate/stay night』，选择相对小众的北欧神话做蓝本某种程度上也反映出Skyfish的无奈，然而一旦被市场打上了“小众”的标签，那么这家公司恐怕就很难翻身了，Skyfish一直以来的窘境就在于此。

不过Skyfish的几位创始人到底是在F&C时代见过些市面的，很难相信他们会轻言放弃，正相反公司在2007年3月就推出了“白银之阳”系列的正统续作『白银之阳 命运的继承者』，一年后继续发表新作『钢炎之阳 混沌之制』。Skyfish的坚持渐渐博得了一部分核心玩家的认可，游戏销量开始有所起色，悄然跻身年度销量榜前50，成功实现了保本，但与F&C时代相比实际销量还是只有当时的一半左右，独立的代价可见一斑。因为改变了画风，蔓木钢音等于是从Skyfish时期开始重新积累业界口碑，他用小众的女武神题材来表现自己的方式虽然有些笨拙，但也并非毫无建树。蔓木钢音笔下



▲ PS2移植版『白银之阳』的封面绘

的女武神极能体现其审美与作画手法的，他曾自豪地向专访记者介绍道“我的‘瓦尔基里’是比基尼加铠甲哟！”这种新样式与驹都英二的“死库水＋机甲”有着异曲同工之妙。大家都明白 Galgame 人设的一大宗旨就是卖肉，在如何降低铠甲的皮肤覆盖度这一问题上蔓木钢音可以说是颇动了一番脑筋的。大量运用各种吊梢眼类型角色的萌点也是该系列人设的一大特点，到了后期玩家会发现 Skyfish 常常会引入一位第二原画师与蔓木钢音搭档，两人在眼睛的画法上首先加以区别，吊梢眼与圆眼，吊梢眼与扇形眼都是对比度很大的，接着再在身材上体现出不同，蔓木钢音本来就能画各种体型的角色，所以有时他会把爆乳御姐型角色留给搭档，有时又主动把萝莉让给其他画师，在“白银之阳”系列每一作的人设里玩家都能领略到一些新鲜的元素，这既是蔓木钢音的宗旨，也是游戏的一大卖点。就这样边摸索边积累，又是一个漫长的三年过去了，到了 2009 年 6 月新作『Primary ~ Magical ★ Trouble ★ Scramble ~』正式发表时，Skyfish 已经发售了 6 部（实际上是 7 部）作品，并吸纳了唐辛子ひでゆ作为第二原画师正式加入团队。就在这个关头，蔓木钢音身上又发生了新的变故。

▲为 K-BOOKS 创立 14 周年活动创作的塔罗牌插画“剑之女王”

下一站漫画家？

2009 年的某一天，蔓木钢音作为业界正当红的中坚画师接受了『Megami』杂志的专访，被问及最近在关注些什么作品时，蔓木提到了『女王之刃』系列，没想到这一提就引出了一连串故事……

专访结束仅一周后，HobbyJapan 方面就给蔓木钢音打来了电话，开门见山地请他为『女王之刃 叛乱』系列设计一个角色，把蔓木激动地一时失语。2009 年 4 月以蔓木钢音标志性女武神画风为蓝本的『超振动战乙女 美莉姆』就火热发卖了，很快蔓木家的电话被各家出版社打爆，轻小说插画的邀请纷至沓来，一时间反倒让他为难了起来。

其实从 F&C 时代开始蔓木钢音就一直是有合约在身的正式公司职员，一般大公司都有规定禁止员工兼职，画师的工作性质稍显特殊，但蔓木长期以来也只敢在老板的默认下悄悄接一些不痛不痒的杂志插画工作赚外快，并没有大张旗鼓去做。在文初笔者就已经提到过蔓木钢音从学生时代就喜欢看轻小说，那时的标准是一天只能看两小时，快的话可以读完一本。据说成年以后蔓木的轻小说瘾变本加厉，高峰时一个月能读 30 本轻小说，速度非常惊人。看多了自然就要憧憬如果自己来画轻小说插画会是什么样的情形，终于有一天忍不住诱惑被 MF 文库 J 挖去画了一部恋爱魔法题材的学园轻喜剧『ぱんどら』，作者是因为『我的狐仙女友』而一度名声大噪的西野かつみ。没过多久 GA 文库也找上门来，与蔓木敲定了一部叫『魔法の材料ございます』的作品，该作后来成为蔓木钢音笔下篇幅最长的轻小说，画了 11 卷才宣告完结。这些出版社早先多多少少通过 Skyfish 的作品了解过蔓木钢音的画风，加上『女王之刃』的炒作于是纷纷跟风。委托蔓木绘制的作品大都是契合他的画风的，更有甚者为他度身定制了诸如『世界尽头・瓦尔基里』、『Valkyr Works』这类一看标题就懂的作品。后者竟然还是『潜行吧！奈亚子』的作者逢空万



△『萌萌真・武器大全』的大幅拉页插画

太的新作，看来蔓木钢音的一圆动画梦的夙愿也为期不远了。

风光无限地一口气接了许多轻小说插画的蔓木钢音不可能再若无其事地回到Skyfish首席原画师的位子上，于是在2011年12月经过慎重考虑后他选择了辞职。轻小说插画的工作对蔓木的作息造成了很大的影响，插画工作不但密集，严格要求截稿时间，而且需要画师独立完成，以致于蔓木有一年多时间无法回到原画师的岗位上，Skyfish方面也随之做出了调整，除了延揽前F&C主力画师ひなた睦月以外，还酝酿了结构上的变更，把开发重心一点点挪向2011年以后新成立的两个子品牌Skyfish poco和Cabbit，后者经过三年时间的打磨发展得顺风顺水，已成为Skyfish的主要赢利点，本刊之前也特别撰文介绍过该品牌的几部作品。既然格局已经确立，那么蔓木要做的无非是给自己找个台阶下，虽然他仍然在名义上是“白银之阳”系列的总人设画师，在2011年和2012年该系列还分别推出过新作，不过蔓木钢音的存在感毕竟是越来越弱了，甚至在2014年1月的全新续作『新白银之阳』里已经没有了他的名字。另一方面，来自出版社的邀约则越来越多，从09年开始他前前后后已经画了8部轻小说，数十卷的篇幅，插画数量多到可以在2014年集合成册发表他的最新画集。慢慢的蔓木钢音也就不再考虑有朝一日能重回Galgame业界的可能性，宁愿把多余的精力放在同人创作上。现实点说，插画也好，同人本也好，都是来钱快的活，风险远比开发美少女游戏要小得多，对于画师而言与其选择不确定的未来，不如把握好朝气蓬勃的现在，Galgame业界留不住大手画师的症结就在这里。

2014年基本上已经完全转型为插画师的蔓木钢音又接受了一次专访，此时的他除了叹一叹画插画的苦经，为访谈增加点谈资以外，也透露出自己的新志向，那就是挑战漫画创作。或许他一直构想的就是以偶像富士宏为目标，从游戏原画师的位子上功成身退后再转战漫画界，而他的切入点则是陆续发表在同人志上的女武神题材的四格漫画。或许再过个一两年，漫画业界又会多出一个玩票心理满满的漫画家来，代价是美少女游戏业界将永远失去一位画风极有特点，且很难再培养出接班人的优秀原画师。所谓三十年河东三十年河西，Galgame业界再一次涌现出像当年F&C那样星光熠熠的画师阵容又将会是在何年何月呢？▲







▲ GA文库『魔法の材料ございます』第二卷（左图）和第四卷（右图）的封面绘，可以看出吊梢眼角色的使用也非常频繁



碧涛之下

Undines in School swimsuit undersea.
——『Kantai Collection』Submarines

『舰队收藏』潜艇篇

■文 / wakesnow ■责编 / 稗田 ■美编 / 塔里

IJN 潜艇概述

Overview of IJN submarines

简史

日俄战争时期，日本打听到沙俄已经装备潜艇的情报，于是向美国进口 5 艘潜艇来抗衡，这便是旧日本帝国海军（简称 IJN）潜艇部队的滥觞。1906 年，日本开始参照从美国进口的潜艇，生产了 2 艘山寨版，这则是 IJN 自主研发生产潜艇的源头。

一战德国 U 艇的活跃，使得 IJN 对潜艇的兴趣也更加浓厚。之前 IJN 陆续进口与自主生产的潜艇基本都是中小型近海潜艇，难以进行远洋破交作战。因此 IJN 开始计划生产能在水面高速航行的大型潜艇，用于伴随主力舰队远洋作战，这种大型潜艇被简单粗暴地命名为“海大”型，即“海军大型”的意思。在“海大”型开始研发生产不久，IJN 发现“海大”型恐怕还是不足以拦截从夏威夷绕道南洋群岛的美军舰队，于是借助从德国引进的 U 艇，开发航程更远的巡洋潜艇，同样简单粗暴地命名为“巡潜型”。“巡潜”型排水量从“海大”型的 1300 吨大幅提升到近 2000 吨，后续舰甚至突破了 2200 吨。“海大”型与“巡潜型”共同构成了 IJN 大型潜艇的主力。

在 IJN 的“九段渐击”规划中，潜艇担当了第一段的侦查跟踪与第二段、第三段、第五段的雷击，可以说是整个计划中担当先锋的重要作用。IJN 潜艇的研发建设与编制运用都是围绕这个战略意图来进行。潜艇与驱逐舰一样，以 3-4 艘编成一个潜水队，再以若干潜水队编成一个潜水战队，潜水战队旗舰一般为轻巡洋舰或潜水母舰或水上机母舰，负责对潜艇部队的指挥。



IJN 潜艇品种繁多，以“伊吕波歌”中的“伊、吕、波”三个字来冠名潜艇，以区分潜艇的大中小型。又根据潜艇排水量大小分为一等、二等、三等潜艇，大致上与“伊、吕、波”划分相对应：“伊”号都是一等潜艇，“吕”号都是二等潜艇，“波”号绝大部分为三等潜艇，极少数为二等潜艇。除了“伊、吕、波”之后，IJN 还装备了大量微型潜艇，就不再一一叙述。一般说来，IJN 潜艇的命名规则就是伊 / 吕 / 波 + 数字。太平洋战争爆发后，IJN 将旧式大型潜艇的编号 +100，原编号用于新建造的大型潜艇，譬如伊 168 就是由伊 68 加 100 演变而来。水下高速潜艇以 200 为编号，如伊 201；运输潜艇以 300 为编号；特型（特大）潜艇以 400 为编号，如伊 401；俘获或接收的外国潜艇则以 500 为编号，如吕 500。用编号来命名潜艇，从某种意义上讲 IJN 对于潜艇的定位还是比较低的。战后海自便改变了这一传统，开始用“X 潮”、“X 龙”来命名潜艇。

二战时期在各个海军强国的潜艇部队中，日本潜艇部队也算是别具一格，不仅仅是数量众多、型号繁杂，在性能上也算是相当突出：当时排水量超过 3000 吨以上的潜艇全世界仅有 56 艘，而 IJN 就占了 52 艘，其中还包括 3 艘当时排水量第一的特大型潜艇（伊 400 型，保持了核潜艇出现前的最大潜艇记录）；IJN 有 65 艘航程超过 2 万英里（巡航速度 10 节）的远洋潜艇，而盟军则一艘没有；到 1945 年前，IJN 建造了世界上所有的 39 艘动力功率超过 1 万马力的柴电推进潜艇、所有的 57 艘水面航速超过 23 节的柴电推进潜艇；当时水下航速最高的潜艇同样归属 IJN；IJN 潜艇使用的 95 式鱼雷也



是当时技术领先的。然则，庞大的规模、先进的性能与尖端的武器，这些并没有什么卵用，没有让IJN潜艇部队成为二战中最为战果辉煌的潜艇部队，其获得的战果相对其种种优势而言，简直显得微不足道，这真是IJN潜艇部队最为尴尬的地方。

造成如此反差的原因，一则是IJN对于潜艇的运用极为死板，一心让潜艇专注攻击军舰，而忽视对运输舰船的攻击；二则美军舰队反潜体系完备，不仅仅主力舰队的反潜体系完备，运输船队的反潜体系也建立起来了，IJN潜艇想要偷袭得手越来越困难；三则潜艇部队在IJN地位相对低下，难以进入IJN高层，因此IJN潜艇发展与作战方针很受“外行领导内行”的掣肘，相反当时美军太平洋舰队司令尼米兹却恰好是一位潜艇战专家；四则，技术上，IJN潜艇过于注重航速航程，却忽略潜艇自身的隐蔽性，高航速带来的高噪音，使得IJN潜艇反而深受被动。

游戏

『舰队收藏』于2013年夏季活动期间开始实装己方潜艇，然后陆续在后来的几次活动中继续实装新的潜艇，但是直至现在，潜艇实装的数量仍然与历史上IJN拥有的潜艇数差距甚大。历史上IJN在二战期间拥有过174艘远洋潜艇(不包括微型潜艇)，游戏中目前实装了7艘，其中1艘还是陆军的运输潜艇。

虽然历史上IJN的潜艇不少排水量都超过2000吨，甚至有超过5000吨的超大潜艇，但是游戏中潜艇的HP与消耗都比同排水量的水面舰艇要小不少，同时潜艇具有先发雷击的优势，因而潜艇便成为游戏中性价比最高的舰种，无论是做日常出击任务还是远征，潜艇都是最经济的。尤其纯潜艇队刷2-3海域做日常、周常任务，更是成为了广大提督不约而同的选择。当出击的潜艇小于4时，2-3海域获得资源就超过了出击消耗，于是潜艇刷2-3不仅仅是做日常周常任务的好选择，甚至变成了积攒资源的途径。因此整个镇守府里最为辛苦的除了远征的小学生外，自然就是天天不断刷2-3海域的死苦水们(游戏中潜艇舰娘都是身穿俗称“死苦水”的旧式学校泳装)了。因此不少潜艇娘的同人都会提到这个梗。

游戏中，一方舰队存在潜艇时，另一方舰队中但凡具有反潜能力的舰娘都会优先攻击潜艇。这一特性使得潜艇在游戏具有充当吸引火力的能力，譬如在 3–2 练级圣地中出击舰队带上 1 艘潜艇的话，就会大幅减少其他舰娘破损的几率，提高了练级效率。而潜艇自身因为 HP 较小，修复时间相对较短，因此使用上非常灵活。同时，重巡以上的大船不具备反潜能力，潜艇可以放心大胆的攻击而无所顾虑，因此在反潜系统 buff 之前，潜艇一度非常强力，可以纯潜艇队偷渡 2–4、3–4 等高难度海图。

潜艇的入手途径，一者可以用稀有驱逐舰公式进行普通建造，二者可以在 1--5、2–3 等日常出击的海域掉落，特殊的如まるゆ、伊 401 则是需要通过大型建造来获得（目前 3–5 等少数海域有まるゆ掉落，伊 401 则是在 6–1 有掉落）。







历史与游戏

伊 168 原为伊 68，海大 VI 型 a 首舰，同型舰 6 艘在伦敦海军会议之后，1930 年 IJN 制定的“丸一”计划中编入建造计划。1931 年 6 月，伊 68 于吴海军工厂动工，1933 年 6 月 26 日下水，1934 年 7 月 31 日竣工。竣工后，伊 68 编入第 12 潜水队。1941 年 11 月，当时从属于第 3 潜水战队第 12 潜水队的伊 68，起航前往夏威夷海域。在珍珠港作战中，伊 68 遭到深水炸弹攻击而受损。



1942 年 1 月返回吴港修理，之后伊 68 进行单独训练。5 月，改名为伊 168，并作为前线斥候，提前出航前往中途岛海域。6 月，中途岛海战爆发，伊 168 也迎来她最辉煌的一刻：前往跟踪被“飞龙”反击而大破的美军航母“约克城”号，在美军严密的护卫之中击沉了她，顺道还击沉一艘护航的驱逐舰，为 IJN 在中途岛的惨败赢回了些许的面子。这也便是伊 168 何以成为『舰队收藏』第一艘实装的潜艇的原因。IJN 中取得击沉航母战绩的潜艇仅有 3 艘，除了伊 168，还有伊 19 与伊 175（未实装）。

1943 年 1 月，瓜岛战事吃紧，岛上日军处境日渐艰难，用水雷战队进行的“鼠运输”也遭遇挫折，IJN 继而想到用潜艇进行偷运。伊 168 就这样作为运输潜艇前往支援瓜岛。这便是游戏中伊 168 所说的对形势严峻的那个岛进行运输作战那件事。在运输过程中，伊 168 遭遇美军鱼雷艇部队袭击，最终中止了运输作战。3 月，伊 168 转向北方基斯卡岛海域活动。7 月，伊 168 又前往特鲁克附近海域活动，在新汉诺威岛附近遭到美军潜艇“阔鼻鲈”袭击而沉没。

游戏中，伊 168 是第一艘实装的潜艇，也是唯一一艘实装的“海大”型潜艇，同时还是

唯一一艘稀有度为（普通）水色的潜艇——换言之，伊 168 在潜艇中稀有度最低，入手的门槛自然也是最低。在まるゆ与 U-511/ 吕 500 实装前，伊 168 也是 HP 最低的舰娘（历史上的伊 168 也是游戏实装的潜艇中排水量最低的，除了まるゆ与 U-511/ 吕 500），同时也是唯一一艘改造后并非潜水空母的潜艇。潜艇的经济性自然在伊 168 上尽显无疑，因此每位提督都值得多留几艘伊 168 来轮换使用。



舰娘

作为第一位实装的潜艇娘（实际上原计划是伊 19 第一个实装），伊 168 的人设也奠定了潜艇娘的标准形象：外面套上水手服上衣，里面则是穿着学校泳衣，跪坐在泳圈上，形象非常清凉，非常符合潜艇的特征。虽然带着泳圈，但是伊 168 自称潜水可是非常厉害的——这其实是挺自然而然的事了。

伊 168 这个名字显然太长了，于是有了“イムヤ（imuya）”这个自称。立绘上イムヤ一直保持着背对的姿势，不过她一直坚称她可没有偷偷玩手机哟。不过官方四格漫画中，イムヤ的确拿出了手机了，还是有点可疑了。不过总的说来，イムヤ是一个极为单纯可爱的乖孩子，也是非常上进，无论是工作还是生活，都是非常积极向上，就是偶尔会显得有点呆萌。伊 168 的拿手料理是咖喱，或者说只擅长做咖喱，虽然单调了点，好歹比那几个暗黑料理能手强不少。



历史与游戏

伊 58 为伊 54 型（巡潜乙型改 2）3 号舰，是二代目伊 58。初代目伊 58 是伊 153 型（海大 III 型 a）4 号舰，1942 年改名为伊 158。

伊 54 型在建造中途更改设计，变成特攻兵器“回天”鱼雷的母舰，主要从事特攻作战。“回天”鱼雷实际上就是人工操作的搭载战斗部的微型潜艇，无论攻击是否成功，操作员都基本难逃一死，这也是 IJN 投入实战的第一批特攻兵器之一。

1942 年 12 月 26 日，伊 58 于横须贺海军工厂动工，1943 年 10 月 9 日下水，1944 年 9 月 7 日竣工。1944 年 12 月，伊 58 编入第 15 潜水队。随着战事日益吃紧，IJN 开始大规模采用特攻战术，伊 58 本身就是作为特攻兵器“回天”鱼雷的搭载舰建造的，因而先后编入潜艇特攻部队“金刚队”、“神武队”、“多多良队”、“多闻队”等参加多次特攻作战。

1945 年 7 月，伊 58 作为“多闻队”的一员出击，于 30 日，遇上运输原子弹到提尼安岛后返航的美国重巡洋舰“印第安纳波利斯”号。伊 58 发动 2 轮雷击，最终命中 3 雷，“印第安纳波利斯”号弹药室发生诱爆，最终沉没。这

便是 IJN 最后一个大型军舰战果。获得如此战果后，伊 58 平安返航，一直存活到战争结束，也算是 IJN 潜艇部队少有的祥瑞舰——这便是为何在游戏中伊 58 有着高达 50 的运值。

游戏中，伊 58 与伊 168 一样，于 2013 年夏季活动中实装，不过伊 168 是活动奖励，而伊 58 则是活动限定掉落。与伊 168 不同的是，伊 58 改造后舰种变成了潜水空母，可以搭载水上飞机——历史上伊 58 的确可以搭载 1 架水上侦察机。然则真正意义上的潜水空母应该只有伊 400 型。伊 58 非常之高的运值，使得她在夜战中发动 cut in 几率极高，在诸位潜艇舰娘中也算是战斗力相当靠谱的一位，在很多场合都有活跃的机会。



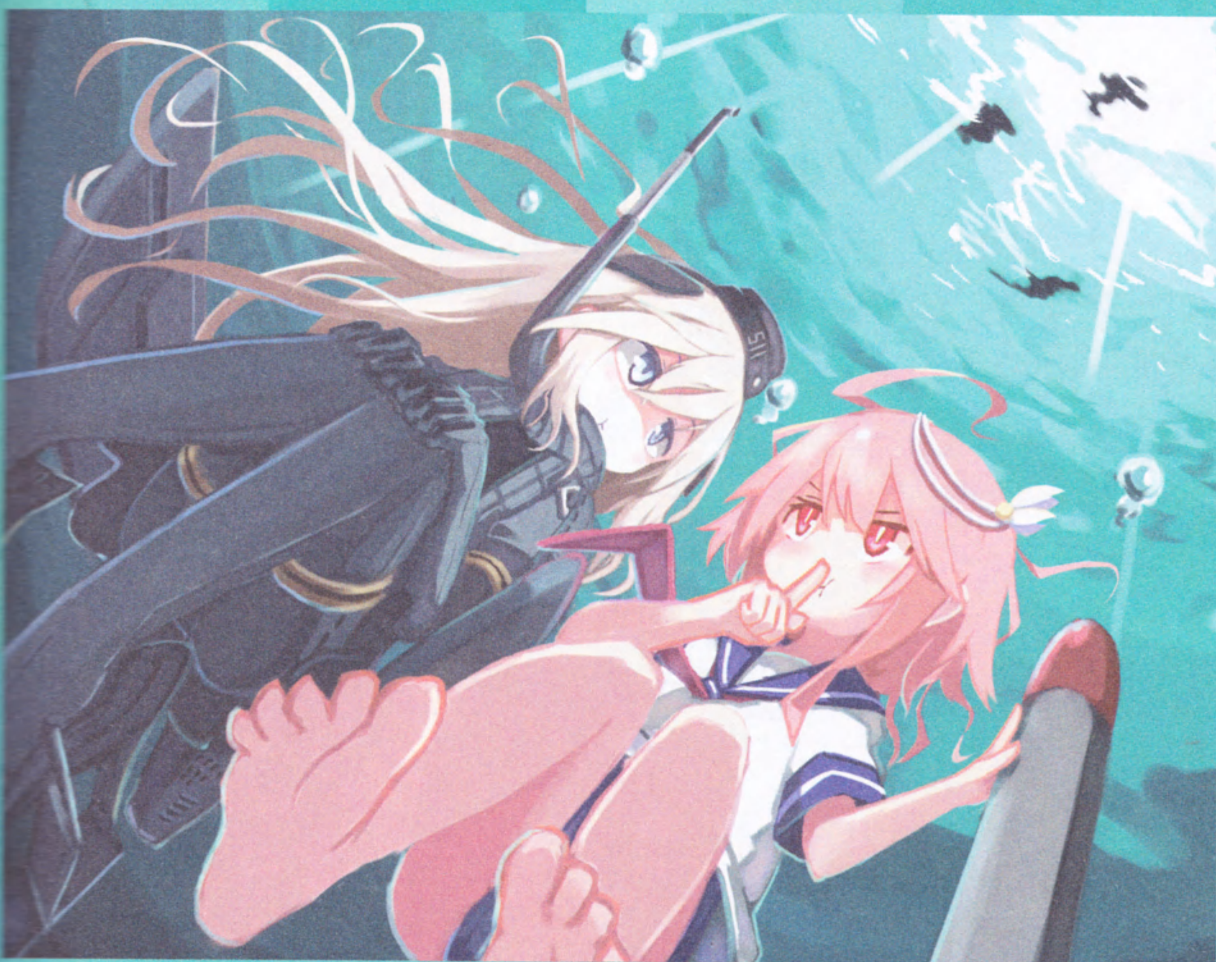


舰娘

伊 58 的装扮基本与伊 168 相仿，只不过伊 168 是运动型的长马尾，伊 58 则是可爱的短发，其环形带花的发饰也是她外观上的显著特征。伊 58 的身材也较之伊 168 显得更丰腴，尤其是小肚子上的迷之凸起，引发了诸多的联想（笑）。

伊 58 自称“ゴーヤ”（gooya），与冲绳方言中的“苦瓜”同音，因而她也很在意这点，登场就会说自己一点也不苦哟，即便获得了 mvp 也念念不忘这事——“（苦瓜）炒菜？我又不是下酒菜”，非常的有趣。相比伊 168 的乖巧，伊 58 就显得更为孩子气了，句尾带上“でち”（dechi）的口癖，攻击时会把鱼雷称为“鱼雷先生”，会向提督索要新的泳衣，甜点也是喜欢吃间宫的冰淇淋，当然偶尔还是会学习一下，譬如德语啥的。

伊 58 孩子气最显著的地方就是她的胆小、爱孤单，虽然是潜艇，但是潜入水下就会害怕，到了晚上就又是怕黑又是怕鬼，一旦提督一段时间没理睬，又是怕寂寞，因而伊 58 是一个非常粘提督的舰娘。





历史与游戏

伊 19，是巡潜乙型的 3 号舰。

巡潜，顾名思义，便是巡洋潜艇，主要是在远洋作战。乙型则是相对于甲型，取消旗舰设施，但是可以搭载 1 架水上侦查机。巡潜乙型是 IJN 建造最多的大型潜艇，共建有 20 艘。IJN 潜艇所取得的商船击沉战果有 4 成由巡潜乙型获得，因而巡潜乙型也是 IJN 中表现相对突



出的一个型号。除了伊 19 取得击沉 1 艘航母、1 艘驱逐舰的战果，还有伊 26 取得过击沉 1 艘轻巡洋舰、重创 1 艘航母的战果。

伊 19 是在 1938 年 3 月 15 日、三菱重工神户造船所动工，1939 年 9 月 16 日下水，1941 年 4 月 28 日竣工。太平洋战争爆发后，伊 19 前往美国西海岸，参与破坏海上运输线作战。这一事迹在美国人 1979 年上映的电影『1941』中有所体现，伊 19 在片中登场亮相，进行了对美国本土的炮击——但是历史上，伊 19 并未对美国本土采取炮击行动。

1942 年初，伊 19 起飞水上侦查机对珍珠港进行侦查，发现了美军正在急速修复基地。IJN 得知情报，异想天开地制定了利用二式大艇对珍珠港进行第二次偷袭的计划，即“K 计划”，伊 19 与伊 15 则在珍珠港西北的弗伦奇弗里盖特环礁待命，对二式大艇进行油料补给。K 计划成功实施，但是空袭战果轻微。美军由此警戒起来，压制了弗伦奇弗里盖特环礁，因而第二次 K 计划无疾而终。

瓜岛战役期间，伊 19 对圣克鲁兹群岛美军飞行艇基地采取炮击行动，行动非常大胆。1942 年 9 月 15 日，伊 19 在所罗门海域发现了美军“黄蜂”号航母，在近距离发现 6 枚鱼雷，命中 3 枚，“黄蜂”号时运不济，最终沉没。有趣的是，另外 3 枚丢失目标的鱼雷继续航行 10 公里击伤了一艘美军战列舰和一艘驱逐舰。伊 19 这次攻击真是时运颇佳。凭借这一战绩，伊 19 当时的舰长木梨鹰一也成为了唯一一位受到天皇单独接见嘉奖的潜艇舰长。

之后，伊 19 也参加了对瓜岛的运输作战，三次成功上陆，也收容了部分岛上的陆军、军属返回。瓜岛战事结束后，伊 19 继续独自巡航游击，陆续击沉击伤了若干商船。

1943 年 11 月 25 日，在马金群岛附近，伊 19 被美军驱逐舰捕捉到，在深水炸弹的攻势中沉没。

游戏中，伊 19 原本是『舰队收藏』计划实装的第一艘潜艇，但是由于语音没录制好，错过了第一批实装。最终在 2013 年秋季活动中得以实装，作为 E1 的通过奖励。

伊 19 的数值比伊 168、伊 58 略高，战斗力更强，消耗也更大一些。不过，伊 19 的运却没有如历史上的表现那般的高，因而影响了夜战的发挥。

舰娘

伊 19 与伊 8 一样直接穿着死苦水，而没有如伊 168、伊 58 那样披着水手服。伊 19 的发型也相当的别致，在原画作者出来解释后，不少人才发现伊 19 不是双马尾，而是三马尾，这让不少同人作者与 coser 大呼上当受骗。

伊 19 自称“イク”(iku)，跟伊 58 一样说话会带上口癖——她的口癖就是“なの”(nano)，也是相当的可爱。对待提督，伊 19 略有些 S 的倾向，一旦提督不理睬了，她就会对提督小小的惩罚一下，至于是什么惩罚呢，任君想象了。

无论是凹凸有致的身材，还是灿烂的笑容，还是充满诱惑的台词，甚至 19 (イク) 这个名字，都是无处不在散发着危险的工口气息。因此，伊 19 也就被不少提督称之为“会走路 / 游泳的 18X”(也有改 I-19 为 R-19 的玩法)。想要仔细体会的话，就好好去听听伊 19 的报时台词吧 (笑)。



历史与游戏

伊8是伊7型（巡潜3型）2号舰。（巡潜型内部型号划分相当复杂，按顺序可分为1型、2型、3型、甲型、甲型改1、甲型改2、乙型、乙型改1、乙型改2、丙型、丙型改）

巡潜3型是在巡潜2型基础改良，增加了旗舰设施（司令室及通信强化等），排水量也进一步增大。共建有2艘，即伊7与伊8。

伊8于1934年10月11日、川崎造船所动工，1936年7月20日下水，1938年12月5日竣工入役，从属于第3潜水战队。

1941年12月，太平洋战争爆发时，伊8前往瓦胡岛附近侦查，随后前往美国西海岸执行侦查任务。1942年5月6日，伊8遭遇己方攻击机的轰炸而一时无法航行，编入第5潜水战队，前往吴港修理。9月，修理完毕后，伊8前往支援瓜岛，多次参加了瓜岛运输/撤退任务。1943年初，伊8活跃在所罗门海域，执行了多次侦查/炮击任务。3月，伊8返回吴港修理，准备派往德国。

1943年6月1日，伊8作为第二艘派遣德国的潜艇从吴港起航，主要目的是从德国接收其赠送给日本的潜艇U1224。8月31日，经过2个多月的艰难航行，伊8成功到达法国的布雷斯特港。舰长与士官从巴黎前往柏林访问，与德国海军总司令邓尼兹元帅会面，交换各自的技术与产品。10月5日，伊8从布雷斯特港起航返回日本，最终于12月21日平安到达吴港，成为了二战期间日德之间来往完全成功的唯一一艘日本潜艇。



1944年1月，伊8前往印度洋开始破交作战，在此期间，发生了两次屠杀落水的商船船员的恶性事件。战争结束后，这两件事都提交给了军事法庭，当时下达命令的舰长此时已是第1潜水战队司令正坐镇于伊401，在投降移交之时自杀逃避了军事审判。

1945年3月末，伊8在冲绳附近海域遭遇2艘美军驱逐舰的攻击而沉没。

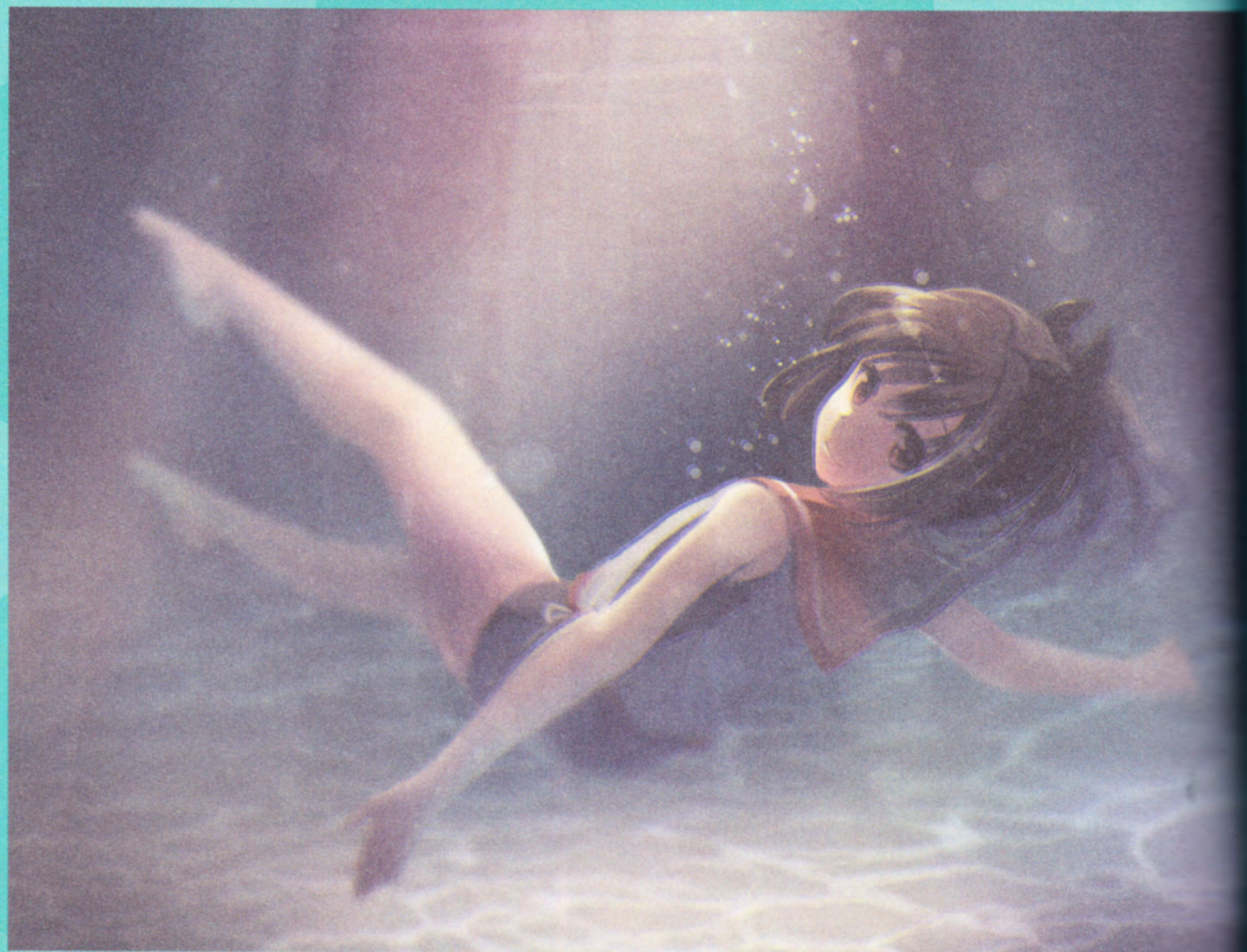
游戏中，伊8与伊19同时在2013年秋季活动“决战铁底湾”中实装，伊19是E1通关奖励，而伊8则是E4通关奖励。恰恰E4正是足以让所有参加过的提督呼之不去的噩梦海域，因而伊8的入手就显得弥足珍贵。伊8的数值基本与伊19相同，个别数值略高一点。伊8的稀有度也比伊168、伊58、伊19都高，自然入手也更为困难一些。

完成4次潜水舰派遣作战与1次海外舰接触的任务后，用伊8做旗舰，似乎也可以取代Z1来建造“Z3”和“俾斯麦”，还真是有趣的设定。

舰娘

伊8自称“はち”，或者“はっちゃん”，国内提督圈子一般直接称之为“哈酱”。





伊 8 在人设上与伊 19 一样，直接穿着死苦水，不过下身却穿上了白色长筒袜，大概会迎合某些提督的趣味吧。伊 8 是唯一一个戴眼镜的潜艇娘，与之相符，伊 8 随手带着书本，不过这书本竟然会直冒出鱼雷了，还是蛮神奇的。好几个同人作品都以此为梗，不少舰娘因此被伊 8 的书本坑过（笑）。

因为历史上出访德国的缘故，伊 8 在设定上有点类似于归国子女或者留学生，无论是说话，还是喜好，都带上了浓浓的德国色彩。不过性格上，伊 8 与其他吵吵闹闹的潜艇娘所不同，相当的文静稳重，是一位爱好阅读的文艺少女，自然也就相当的知书达理，与伊 19 还真是形成了鲜明的对比。不过伊 8 过于醉心推广德国料理这点，提督们还是有点头疼吧。当然，同样作为异国文化爱好者，哈酱倒是跟“响”很轻松地就打成了一片——伊 8 的德国面包终于推销出去了，万岁 ~ 真是太好了，哈酱 ~



历史与游戏

伊 401，是伊 400 型（潜特型）潜水空母 2 号舰。

潜特型，顾名思义，便是特大型潜艇的意思，实际上，伊 400 型也完全担当得起这个称呼。伊 400 型全长 122 米，宽 12 米，水上排水量达到 3500 吨，水下排水量更是超过 6000 吨，续航力高达 37500 海里，可以从日本到达全球任何海域作战，这一记录一直到核潜艇的诞生才被打破，可以说是二战时期潜艇的最高峰。更加别具特色的是伊 400 型可以搭载 3 架水上轰炸机，比起之前 IJN 广泛装备的可以搭载 1





架水上侦查机的远洋潜艇，是更加名副其实的潜水空母，或者说是真正意义上前无古人后无来者的潜水空母。

伊 400 型的设计建设，源自山本五十六的一个作战构想：利用潜水艇起飞水上轰炸机，空袭巴拿马运河的船闸，破坏巴拿马运河的机能，使得美军无法利用巴拿马运河迅速从大西洋调动舰队到太平洋，IJN 从而可以相对从容地对付美军太平洋舰队。为了实现这一构想，IJN 原计划建造 18 艘特大型潜水空母，由于战事日渐吃紧，资源日益紧张，建造规模不断被压缩，最后计划建造 5 艘，实际建成 3 艘。等到伊 400 型成军时，日本帝国已经大势已去，偷袭巴拿马运河也无济于事，也是颇为尴尬的战略兵器。

伊401于1943年4月26日、佐世保海军工厂开工，1944年3月11日下水，1945年1月8日竣工，编入第6舰队（纯潜艇舰队）第1潜水战队。偷袭巴拿马运河的计划已经破产，伊401继续留在内海训练成军。（“提督，我想去看那个运河什么的哟。”）

7月20日，伊401决意出航对美军舰队泊地进行袭击，这是伊401第一次也是最后一次出击。本次行动的指挥官第1潜水战队司令官正是上文提到的伊8在印度洋破交作战时犯下战争罪行的舰长有泉龙之助大佐。就在作战行动即将开展之时，伊401接到国内的停战宣告，经过激烈争论后，最终决定不自沉而是返回本土。在返回本土路上，伊401被美军接收。自知将被送上军事法庭的有泉龙之助大佐自杀以逃避审判。

被美军接受后，伊401接受了各种实验，为美军设计核潜艇提供了大量的参考资料，最终于1946年被美军处分而沉没于珍珠港附近海域。

游戏中，伊401于2013年冬季活动——也就是与动画『苍蓝钢铁的琶音』合作的联动活动中的最终大奖。

伊401也是目前最为强大的潜艇（2013年冬季活动客串的海雾潜艇イオナ论外），HP、装甲、搭载量、雷装都是最高的，稀有度自然也是最高的虹色背景，当之无愧的潜水之王者。跟历史一样，伊401初始舰型便是潜水空母，改造后可以获得4星装备“晴岚”水上爆击机。

目前，伊401的主要入手方式还是通过大型建造拼人品，不过低保公式是不会出的，请参考其他大型建设限定舰譬如“大和”、“武藏”、“大凤”等的建造公式。建造时间为3小时20分，刚好为“大凤”的一半，被某些提督戏称为“半凤”。

目前日常海域中只有6-1的H点有掉落，刷起来颇有难度。多次活动海域也有掉落点，提督们也可以从这里入手拼拼人品。



舰娘

比起之前实装的潜艇娘来，伊401就显得格外的朴素：朴素的短发、朴素的衣着、朴素的容貌，加上健康的晒痕，一开始给人相当不起眼的感觉。不过等到你慢慢来聆听她的台词，伊401才鲜活起来，有种淳朴的美感。

伊401大概是潜艇中最为健康活泼的，一看就是运动少女类型，性格上也是大大咧咧，平易近人，然而在坦率之下又是一颗纯粹单纯的少女心。从早到晚，伊401的生活规律也是相当健康，吃好睡好，精神百倍，从上到下都洋溢着青春的活力。





历史与游戏

U-511属于德国海军U艇IX-C型潜艇。该型潜艇是德国为了跨越大西洋打击美国东海岸运输线所设计建造的远洋潜艇，其1000余吨的排水量在德国潜艇之中已经算相当之大，但是与IJN动则2000吨以上的大型远洋潜艇相比就相形见绌。不过IX-C型U艇在破交作战上战果累累，足以傲视日本同仁。

1941年12月8日竣工，加入德国海军第四U艇队。

1942年5月，U-511进行了潜水中发射火箭的试验。时任U-511舰长Friedrich Steinhoff大尉的哥哥Ernst Steinhoff博士恰好是一位火箭技术研究员，两人交谈中产生了水中发射火箭的构想，于是U-511便成为了这一构想的实验平台。U-511甲板上加装了6个Wurfkörper 42 30cm火箭弹发射架，在12米深度成功发射。不过由于命中率低下，加之水下环境复杂操作不便，这一武器改装计划不了了之。但是，利用潜艇在水下发射火箭对水上及地面攻击的构想非常前卫，最终在战后美苏的核潜艇上得到实现。这便是为何游戏中U-511会搭载Wurfkörper 42火箭发射装置的由来。

潜水火箭发射试验之后，U-511转到第10U艇队。1943年，德国决定将U-511赠送给日本，来帮助日本改进中型潜艇技术，使得IJN能够在伊号潜艇之外迅速量产破交作战用途的中型潜艇，更好在印度洋进行破交作战，侧面减缓德国的压力。5月，U-511从法国的里昂港出发，踏上前往日本的漫漫征途。在途中的印度洋海域，U-511还获得了击沉2艘美国商船的战果。8月7日，U-511最终到达吴港。9月，U-511正式加入IJN，更名为吕500，编入对潜训练队（之后的第51战队），主要担当镇守府的警戒、训练任务。最终在舞鹤平安迎来战争结束。1946年4月被美军在若狭湾处分沉没。

除了U-511，德国还赠送了U艇IXC型的U-1224给IJN，伊8前往德国正是为了接收该舰，不过U-1224（吕501）在前往日本的途中在大西洋被盟军击沉。IJN除了这两舰外，还曾通过俘获手段获得了一些他国潜艇，其中包括德国投降后扣留的若干U艇（伊501、伊502、伊505、伊506），还有2艘意大利前往支援日本的潜艇也在意大利投降后被IJN俘获（伊503、伊504）。

游戏中，U-511于2015年2月的冬季活动“迎击！特鲁克泊地强袭”中实装，是E3通关奖励。目前除了在活动海域掉落，没有其他入手途径，因而也是目前入手最为困难的潜艇。历史上U-511比起目前实装的伊号潜艇中的最小者伊168更为小型，因而U-511也就成为了除了まるゆ外的数值最低潜艇，自然消耗也是除了まるゆ外最低，比起伊168来运用更为灵活。U-511的实装，使得满编作战潜艇队（まるゆ论外）成为了可能，纯潜水队推图就显得更为轻松。



U-511 自带的 Wurfkörper 42 火箭发射装置，该装备与三式弹一样具备对地特效，可装备在中小型舰艇之上，也算是弥补中小型舰艇缺乏对陆地特效兵器的缺憾，不过目前来看该兵器对地特效实在是不如三式弹。

U-511 在 55 级可以改造成为吕 500，数值大幅提升，足以担当一线潜艇的重任，同时自带稀有 5 星装备“试制 FaT 仕様九五式酸素鱼雷改”——目前最强的鱼雷（仅能装备潜艇）。

舰娘

U-511 与吕 500 虽然是变身前后的两个形态，但是外貌、性格却发生了很大的变化，因此在不少提督那里就产生了“U-511 派”与“吕 500 派”的争论。

U-511 人设上与岛田之前的诸位德国舰娘风格相一致，具有特殊的德系风格，与伊号潜艇的清爽“死苦水”风格相差很大。U-511 的性格也是非常无口且弱气，唯唯诺诺，惹人怜爱，整体而言就是一位银发白肤的无口萝莉，一登场便赢得了相当多萝莉控提督的瞩目，这便是“U-511”派的正义。

U-511 变身吕 500 之后，人设上德系的紧身衣变成日系的死苦水，而且 U-511 白皙的皮肤也变成被阳光晒成的褐色皮肤，外貌上变化极大——这实际捏他自德国潜艇与日本潜艇外表涂装不同。一开始，不少提督都纷纷表示难以接受，但是真正改造之后，却慢慢为吕 500 的治愈力所征服。吕 500 一改 U-511 的无口弱气，变得非常元气，精神满满，无论是做啥都充满干劲，非常积极地融入到日本的潜艇大家庭之中。吕 500 的语音软萌萌的，比起 U-511 的唯唯诺诺，更让人觉得活泼可爱。这便是“吕 500 派的正义”——健康、活泼、可爱！

吕 500 随乡入俗，也学会了口癖，就是“ですって”（desutte），人物性格上与伊 58 多有相仿之处，但是吕 500 显得更为活泼。吕 500 以伊 58 的口癖“でっち”（decchi）来称呼她，自然招惹了她的小小不满。两者作为前后辈所表现出来的微妙关系，也是引发不少同人作者的创作欲望。吕 500 乖巧的性格，也广为其他舰娘所接受，不仅与 Z1、Z3、俾斯麦等德国舰娘关系要好，也与伊 8、伊 19、伊 168 打成了一片。虽然入了日本籍，但是吕 500 还是很喜欢德国料理，相信伊 8 肯定会非常高兴有新的同好了。





まるゆ

CV 能登麻美子

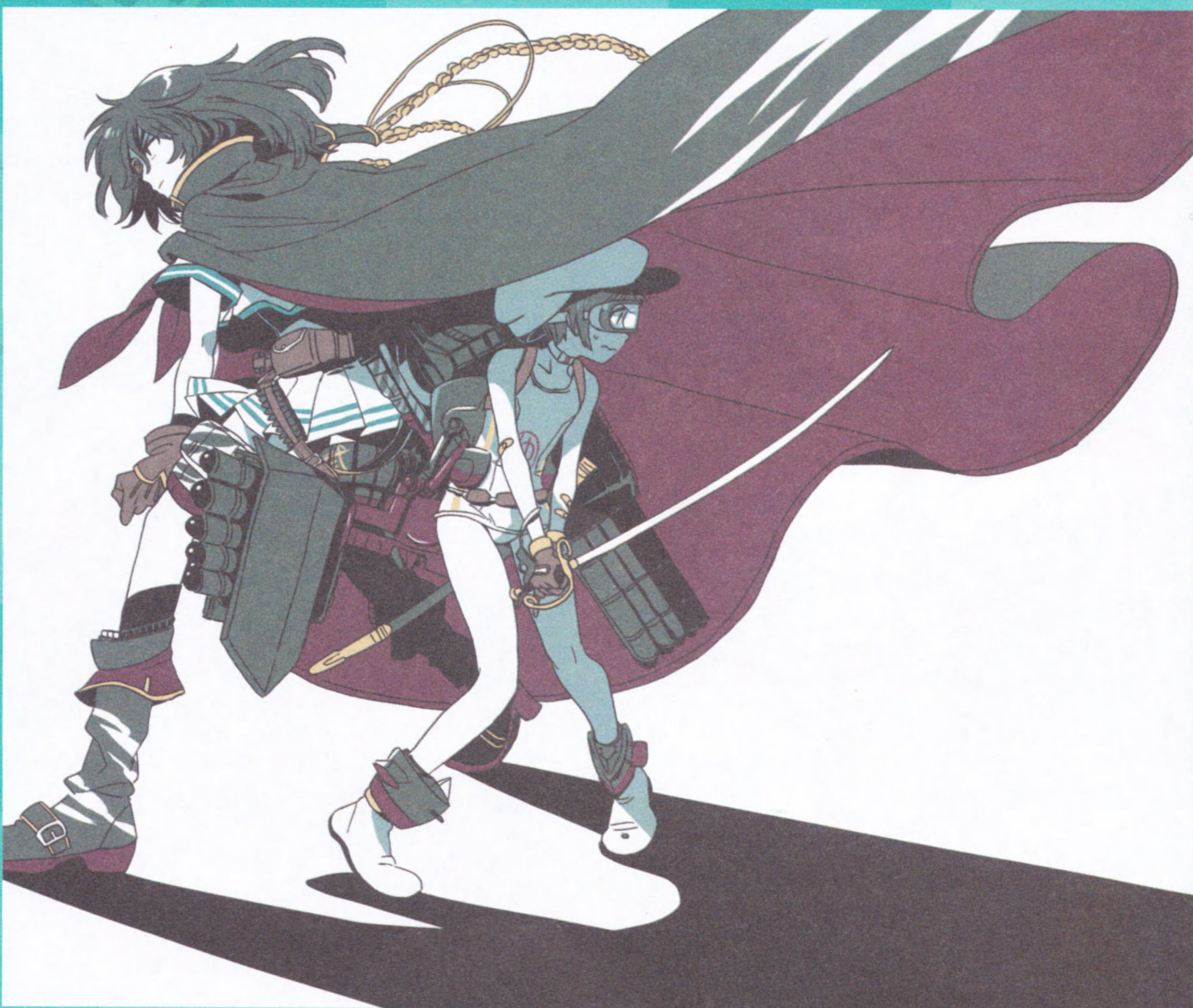
连队长都叫我小鼹鼠，请不要这样～

历史与游戏

“まるゆ”并非舰名，而是一种舰艇型号的泛称，这也是『舰队收藏』里独一无二的。“まるゆ”意为圆圈（まる）里写着“ゆ”，即为㋴，写作汉字时是“丸優”。国内提督一般直接谐音称之为“马路油”。

“まるゆ”全称为“三式潜航运输挺”，是陆军自行开发的一种小型运输潜艇，主要用来人员、物资的运输，也算是陆军开发的秘密兵器之一。1942年瓜岛战役，陆军苦于难以支援岛上的部队，因而要求海军进行支援，海军一方面利用水雷战队进行“鼠运输”，另一方面也利用潜艇进行潜航运输，其中伊168、伊8等潜艇就参与过这类行动。然而将宝贵的主力潜艇用于运输，海军难以接受，再尝试几次后便中止了。陆军为了如何继续维持广大岛屿守备部队的补给与海军争吵了一番，最终决定还是自己建造运输潜艇来应对局面。这便是“まるゆ”的由来。

由于大部分船厂都是为海军建造舰艇，陆军只好寻求民间协助，然而无论是陆军还是民间船厂都缺乏设计建造潜艇的经验，海军最后也放下面子私底下对这个计划提供技术、人员支援，最终在陆军、海军及民间技术员等多方努力下，“まるゆ”艰难诞生。整个开发过程中，海军对陆军所出的各种洋相哭笑不得，譬如是潜航试验中试验艇第一次成功下潜，当陆军开始欢呼时，协助的海军人员却发现这并非潜航而是沉没，紧急将船打捞上来救出船员。这便是“まるゆ”修理的台词“啊，不对，慢慢沉下去了啊”的由来。



“まるゆ”成型开始量产之后，依旧受到各种技术问题的困扰，譬如漏水啊、机关不协调啊、航行困难之类，而且艇上连厕所都没有，条件异常苛刻，真是辛苦陆军的船员了。后期型号得到海军的全面支援，得以大幅改善这种情况。

1944年5月，第一批3艘“まるゆ”正式成军，伴随母舰前往马尼拉。此时海军正经的运输潜艇却才刚刚竣工。虽然各种不成器，但是“まるゆ”还是比海军领先了半年之久。“まるゆ”堂堂正正扬着旭日旗在水面航行，在台湾海峡被美军潜艇发现，却被这种从未见过的潜艇如此反差的行动所困扰，最终只是跟踪而没有发起攻击。7月，“まるゆ”千辛万苦抵达马尼拉，却被轻巡洋舰“木曾”发问：“你真的是潜水艇吗？”引发了“まるゆ”船员的抗议。不过到『舰队收藏』里“まるゆ”却因此受到了“木曾”不少照顾。——不过那时候在马尼拉港口发问的轻巡洋舰后来考证并非“木曾”，因为此时“木曾”在横须贺修理，基本可以判定的是这艘轻巡为“球磨”型或“长良”型，当时在马尼拉港的“大井”、“北上”都有可能。



ゆ3001号艇在航行中还曾被日本邮船公司的运输船“伊豆丸”认定为敌舰，引发了两舰的冲突，所幸ゆ3001号艇没有大破沉没。不过在返航途中，再一次被友军错认为敌舰而遭到攻击。如此磕磕碰碰，ゆ3001号艇最终还是平安返回港口，不过受伤难以修复，转往训练用潜艇，塞翁失马焉知非福，最终得以存活到战后。

“まるゆ”的船员虽然作为陆军，但是长期的海上任务，使得他们对于海军有种憧憬。1945年4月，还在训练中的“まるゆ”对着准备前往冲绳特攻作战的“大和”进行登舷礼来恭送。不过陆军当然不知道海军的登舷礼到底怎么做，就以陆军的方式，全员整列，由舰长拔刀发令：“全员向右转”，面向“大和”行陆军军礼。相对的，“大和”则乘员列齐队伍，乐队齐奏，行正宗的海军登舷礼来回礼。排水仅仅300吨的微型潜艇，却能接受当时世界第一大的战舰的回礼，足以让当时“まるゆ”船员痛哭流涕。然后，“大和”起航的巨大波涛则差



点掀翻了这艘小艇（笑）。这艘“まるゆ”的舰长深受感动，从此变成铁杆的海军迷，在接受某位陆军上级领导接见时下意识的行了海军礼，由此遭到降职处分，岂料这一处分反而让给他逃过了广岛的核弹袭击。“まるゆ”所带来的幸运还真是迷一般。

“まるゆ”最终完工 38 艘，其中 4 艘战沉，1 艘失事，相比 IJN 潜艇的损失率，可说是相当的轻微。虽然笨手笨脚，但是最后却还是福星高照，这大概也叫做笨人有笨福吧。或许这也是为何“まるゆ”在游戏中当做该修素材可以增加运值。

游戏中，“まるゆ”是在 2013 年 12 月 24 日伴随大型舰建造系统一同实装的，一开始是大型建造的限定舰，后来陆续在活动海域、日常海域追加了掉落。大型建造默认的最低公式便可以出货，总体说来是最容易入手的大型建设舰娘。“まるゆ”的数值为全舰娘里最低，甚至未改造之前都没有装备栏，因而战斗力非常贫弱，但是好歹算是潜艇，无论是远征还是编入舰队充当吸引火力的靶子，都非常好用。因为重巡以上的大型舰船对“まるゆ”无法造成伤害，因而被一些提督戏称为能战胜大型舰船的“马战神”。

大约是“まるゆ”运气成谜的缘故，作为改修素材是可以提升舰娘的运，这也是提升舰娘运值的唯二方式之一——另外方式是“结婚”。建议积攒 5 艘改造完毕的“まるゆ”来进行改修，可以稳定的提升 8 点运值。不少低运的强力舰也可以由此改变自己的运值。

舰娘

“まるゆ”作为排水量最低的舰娘，自然体形上也是最为较小的，似乎都有幼女之嫌，大概因此被不少人戏称为小鼹鼠。“まるゆ”对这个称呼非常在乎，一直弱生生地抗议着。

与体形相应的，“まるゆ”性格上自然也非常孩子气。虽然各方面都显得笨手笨脚，但是“まるゆ”却并非任性，而是非常努力上进，是一位笨鸟先飞的努力家。虽说努力难以真正改变“まるゆ”的贫弱，但是积极的心态却是足以让人学习。

当然，“まるゆ”在努力的同时，还是会显出自己怯生生的弱点，很容易被弄哭的样子，有点缺乏自信，尤其是在镇守府中面对着基本都是海军的舰娘，“まるゆ”有些担惊受怕。不过，这时候向她搭话的便是“木曾”，虽然一开始磕磕碰碰，但是最终还是跟“木曾”成为了朋友。“木曾”还教会了“まるゆ”海军咖喱的做法，让她很快沉迷于这种美味之中。不管怎样，交到朋友了真是太好了呢，まるゆ～因此，“木曾”X“まるゆ”的 CP，也是不少同人作品爱用的组合。

因为是陆军的缘故，“まるゆ”称呼提督为“队长”，也算是独一无二的称呼。

未来展望

IJN 拥有上百艘潜艇，而目前『舰队收藏』仅仅收录 7 艘（实际上 6 艘，まるゆ论外），可以说未来实装的空间还非常之大。但是考虑到目前游戏实装的全部舰娘数量，游戏对于潜艇的追加，恐怕依旧会比较保守。

未来追加的潜艇娘，运营大概会从以下几个角度来挑选：

一、战功卓著的潜艇，譬如伊 26（击沉 1 艘轻巡洋舰，重创 1 艘大型航母）、伊 27（击沉 15 艘商船，IJN 潜艇中商船战果记录保持者）、伊 175（击沉 1 艘护航航母）等；

二、技能突出的潜艇或特殊用途的潜艇，譬如水下高速行驶的潜高大型（伊 201 型）、补给潜艇潜补型（伊 351 型）；

三、俘获的外国潜艇，譬如伊 501、伊 502、伊 503、伊 504、伊 505、伊 506 等；

四、伊 401 的姐妹舰：伊 400 与伊 402。

不管怎样，作为日常出击频率最高的舰种，潜艇总是越多越好，越多越强的“死苦水”可以更经济的完成各种出击任务，老一辈的死苦水们也可以得以稍稍休整休整喽。（怎么越看越像是黑窑奴工呢？嘿嘿）

でち公南无三……▲



镇守府通信
Guardian harbor Times

2015/07/03 更新：初夏季节限定语音/柱岛泊地无限制开放

继上次更新后，本次更新继续加入了更多舰娘的初夏限定语音。随着初夏的到来，舰娘也一个个开始憧憬去海边玩耍，提督们也该给姑娘们准备新的泳衣了。新服务器“柱岛泊地”开放，该服务器不再需要排队抢号，而是可以直接无限制地登录。这对于希望入驻镇守府的准提督而言，毫无疑问是再好不过的消息了。到此，『舰队收藏』的排队抢号登录制度都快实施了整整2年，这对于一个页游而言，也是相当的异数。



▲六月排位奖励，又一组大和型同款妖精

2015/07/17 更新：“阿武隈”二改实装/“海之家”家具套装上架/新一波初夏限定立绘



首先是轻巡洋舰“阿武隈”实装了二改，至此IJN战前编组的夜战主力4个水雷战队的旗舰都完成了二改。“阿武隈”二改意外的需要设计图纸，相应的，二改后也具有非常特殊的特性：一则“阿武隈”可以携带“甲标的”，能够实现开幕雷击，但是舰型并未变成“雷巡”，而是能够开幕雷击的“轻巡”，这样可以在一些限制雷巡的海域发挥出雷巡的作用，“阿武隈”的作战价值一下子提高了许多；二则“阿武隈”可以携带“大发”，提高远征收入。这两大特性一下子让“阿武隈”既上得了厅堂（出击作战），又下得了厨房（带队远征）。





其次，家具店终于迎来了一次大更新，主要是新增“海之家”套装的上架，收集全套需要2个家居职人。换上“海之家”套装家具，镇守府便一下子变得清凉起来，充满了夏天沙滩上的休闲风情。再次，新一波初夏限定立绘来袭，主题自然还是泳衣泳衣泳衣！养眼的泳衣也是夏日的一道靓丽风景。此外，BGM新增了『海滨的舰娘』、『加贺岬』两首曲子，其中『加贺岬』是“加贺”倾情演绎的演歌，非常具有上世纪的风情，让人感怀，非常推荐提督们都去细细聆听一番。▲

夏季活动情报：


「艦これ」開発/運営 @KanColle_STAFF · 7月29日
「艦これ」では来月【8/10】実施予定の次回稼働全サーバ群大型メンテナンス＆アップデート完了を以て、夏イベント2015：期間限定海域【反撃！第二次SN作戦】を作戦開始予定です。作戦参加予定の提督方は、作戦発動に向けて各艦隊の練度向上と戦備の充実をよろしくお願い致します！
#艦これ

1、夏季活动名为“反击！第二次SN作战”，与春季活动一样属于假想的作战计划。作战海域为所罗门海域，让一些老提督大概心头一紧吧。从官方推特的情报来看，本次活动必然会有联合舰队模式，且航母部队将担当重要角色，估计还是会有锁船机制。提督们需要准备更多的高练度舰娘来应对。

2、夏季活动时间已经确定为8月10日开始，估计提督们看到这里时，离活动开始已经没多少日子了，注意节省日常出击积攒活动所需的资源。

3、夏季活动可以邂逅最多5艘以上新舰娘。其中便有“秋月”型防空驱逐舰2号舰“照月”。其他新舰娘的情报还未明。

4、近年夏天还将有航母实装二改——最大的可能性大概是“翔鹤”、“瑞鹤”姐妹，按照以往的惯例，她们有望在夏季活动前便实装二改。喜欢五航战的提督们终于熬出头了。



快跑，大老师——

『我的青春恋爱物语果然有问题』的社交生态

■文/安莲·月炎蓝 ■责编/白石 ■美编/塔里

Big Teacher’s Youth Romantic Situation Normal, All Fucked Up

在每一个班级里，都会有这样的人吧。

他最无谓教室的座位，无论选择天天吃粉笔灰的第一排，还是选择充满主角气息的最后一排。结果都是被同学在无意识间当成一件装饰品，得到与教室后面的板报、墙上的口号等同的地位。

他最讨厌体育课上的分组比赛和一对一的学习小组。因为就算班级人数恰好是个双数，也必定会出现某一组多一人的情况，独独甩下他一个。

他最习惯孑然一身的状态，比如中午为了不打扰占用自己座位的同学，特意跑到空无一人的操场边吃掉便当。又或者放学的傍晚，在充斥着同学谈笑声的车站旁遗世独立。

他天生就散发着离群索居的气场，忘带课本时，旁边的人宁可把课本给他再去和别人同看，也不愿意把桌子和他并在一起。课堂上老师总会忘记他的名字，倒是因祸得福拥有了“不用回答问题”的超能力。

当然，也许在你的回忆里根本不会记起这个人，这并不是你的错，实在是他过于阿卡林。即使你拿出毕业时的年级合影，恐怕也会把他错认成隔壁班的同学。

当然，大概绝大多数人也并不讨厌他，正如你不会去讨厌花圃里的蚂蚁，街边散步的小狗，天上展翅的鸟儿，因为在潜意识里，他与自己根本不是同类。

这个“他”，可能有一个名字叫做比企谷八幡，也可能还有两个名字叫做“我”与“你”。



首先，这里有一个赢家叫渡航

a winner called watari wataru

写作者，未必能塑造出真实的他人，写作者只可能塑造真实的自己。

——史铁生

2011。在渡航的记忆中，这并不是一个有太多愉快回忆的年份。

或者说，在2011这个『我的青春恋爱喜剧果然有问题』(以下简称大春物)的起步之年，提起渡航这个名字，绝大多数的读者都会摆出一副疑惑的表情：“诶，那是谁？”

实际上，1987年生于千叶县，在之后的大部分时间也长于千叶县的渡航，此刻已经出道两年有余。在2009年的第三届GAGAGA文库大赏上，他就以『あやかしがたり』拿下了200万的头名奖金。只可惜当年的GAGAGA文库并不如今日这般煊赫（如今GAGAGA文库在天朝的名声，其实一多半也是靠大春物拉动的），翻翻书单，拿得出手的除了热衷虐萝莉的神崎紫电，就是票房毒药田中罗密欧了。更不幸的是，渡航出道的第三届大赏的评委正是田中罗密欧。



于是，甚得田中罗密欧之心的这本『あやかしがたり』，就这样带着“考据坚实、笔力尖锐精妙、高完成度、我在这个年龄时肯定写不出这样的作品。”的高评价，毫不令人意外地跌入票房惨败的谷底。用渡航自己的话来说就是：“死也卖不出去。”

所以，在2010年末结束了只有4卷的『あやかしがたり』后，渡航的处境其实颇为尴尬。一方面当年的大赏出道者已经沦为人气基本为零的九流作家，在更新换代极快的轻小说领域，每年像这样一闪即逝的作者多如牛毛，咸鱼翻身的可能性极低。另一方面，作为明治大学传播系（顶级文系）的高材生，渡航只是一位兼职作家，如果说只是为了完成写作的梦想，似乎努力到这样的地步也已经可以令人接受。今后靠着自己不错的文凭（某种意义上，日本的公司比天朝更重视名校的文凭）在一般会社员的阶层上好好干个十年二十年，升个科长、部长，和声优结婚什么的也不是不可想象的事情。

不过，在这个人生的岔路口，渡航还是选择再赌一次。他瞄准了当时市面上的大热门『我的朋友很少』，就跑去和编辑说：“我也来写恋爱物语的题材吧。”结果被编辑星野君毫不留情的喷回来：“您不合适写恋爱喜剧啦！老老实实写时代剧如何？呐？别说任性的话啦？”但要赌就赌把大的（反正失败了人气也不会再低了）的渡航想了想还是觉得世界上除了恋爱物语就没有别的希望了。在和编辑修改大纲兼互相吐槽诅咒半年之后，大春物第一卷在2011年3月18日低调上市。现在回过头来再看看第一卷的结构，我们会发现渡航甚至做好了被一卷腰斩的准备。不论是结尾最末的呼应标题。还是作者后记中夹杂的落寞语气，都显示着他自己对大春物也没啥信心。毕竟，以当时的流行风潮来评判，谁会乐意去看一个超别扭的男主角整天自爆玩的故事呢？

可市场就是这样的奇妙，企划时没人看好的大春物在推出后获得了出乎预料的人气。直接上榜“这本轻小说真厉害”的 15 位，然后转年便反超了当初的目标『我的朋友很少』拿到了第 6 位，2014 和 2015 更是一发不可收拾，连续两年霸占了冠军的位置，风评和销量双双走高，成为了毫无疑问的霸权级作品。

恐怕连渡航自己也想不到，大春物这样一部多少带有自传性质的作品最终能有这样的结果。虽然身为一名学霸，虽然长得也算浓眉大眼，虽然如今的渡航名利双收。但看看他从中学到今日的日常生活，我们便不难理解为什么比企谷八幡这个人物能给我们带来如此的真实感。按照渡航的自述，在高中时代他三年内迟到两百次，没少被老师请家长，梦想是和有钱的美女结婚（家庭主夫！）。一到下雨天就不想去上学，毕业旅行根本没有什么值得心跳的回忆，唯二值得提起的事情就是和基友在麻将桌上厮杀以及目睹心仪的女生和男友（当然不是他）亲亲我我而陷入沉默。





就职之后情况也没啥好转，依旧会因为迟到的次数太多被上司约谈，依旧梦想着和有钱的美女结婚，依旧想穿着制服和高中女生约会，依旧在下雨天——呃，现在是连大晴天也完全不想写稿。

而在成名之后，渡航反倒是越来越呈现出“宅”的一面。比如他不仅是个 LLer，还是个毫无疑问的欧提（2013 年圣诞节官方刚把大凤放进建造池，他就分分钟大建出来，然后还得意地在推特上发图炫耀），喜欢的动画是『光之美少女』（肯定也喜欢『彩虹小马』吧）。下班后写稿写到凌晨三四点是日常，于是周末往往也成了补觉日。因此虽然条件不错但也没女朋友。去参加表兄弟婚礼时还被家里的长辈逼婚，然后他回家便顶着小町的头像 @ 了江口拓也（大老师的声优）说“我们结婚吧。”仅论欢乐度的话，他在推特上说相声的水平比小说里还要高出三成不止。

在谈到大春物的成功时，一般总会归结到作品深刻真实地反应了“孤独”这一状态。渡航想必也明白这一点，靠着大春物，今日的他毫无疑问已经达成了财务自由。但他依旧维持着兼职作家的身份，恐怕也是明白只有身处社会和团体之中，才能更好更切实地体验孤独、观察人类、描绘孤独者（自己）的心境细微转变以及用另类的视角解构人与人的社交生态吧。



所以，现充通吃一切似乎理所当然

Winners' life got triumph

只有弱者才喜欢扎堆，问题是绝大部分人都是弱者。

——比企谷八幡

やはり俺の青春ラブコメはまちがっている。

大春物中的社交食物链大致可以分成三个层面。

位于顶层的是诸如叶山和阳乃这样的掠食者。他们天生具有改变气场的能力。不用开口也不用表现出什么，他们的存在就已经是团体凝聚力的出发点，众人视线的交集。而当他们开始动作的时候，很容易就能变成人群中的意见领袖和流行风潮的引领者。

位于中间的是类似三浦和户部这样的草食动物。迎合同伴是他们基本的生存技巧，因为他们天生趋向成群结队的前行，生活在群体里能给予他们最大的稳定感和安全感。他们无力判断队伍的前方是丰美的草场还是有鳄鱼埋伏的水潭，只是简单的把选择的权力交给领头者。

位于底层的自然就是材木座和大老师这样的生产者。正如比企谷所言，“要让一群人团结起来，需要的不是英明的领导，而是共同的敌人”。所以像他们这种异类，正好是上两层用于凝聚团队的上佳材料。

而按照更加浅显易懂的划分方法，我们一般把上两层的统称为“现充”，意为“现实生活很充实的人”。按照一般论来考量，大老师这样的异类和“现充”阶级必定存在着不可调和的矛盾，而以大老师为主角的大春物，对“现充”阶级恐怕也难有好话。但渡航却跳出了这个窠臼，在小说初期，纯以大老师的视角来展开时，“现充”的表现的确是不光彩的。譬如同班的三浦和叶山，前者随意使唤结衣和强占网球场的行为让人觉得此女霸道不讲理，后者随时随地和稀泥的行为让人觉得是想装老好人的伪君子。更别说阳乃三番五次的介入大老师的生活，相模南虚荣心强却又不想努力工作，都给“现充”这个阶级不断地抹黑。

但随着故事的展开与视角的增加，渡航并没有单纯给“现充”贴上“虚伪”、“逢迎”或是“自我意识强烈”的标签。我们发现三浦的霸道只是单纯，当结衣与她摊牌，并没有发生想象中的欺凌事件，而是在短暂的意识相互碰撞磨合后继续做着朋友。并且她其实很关心身边的人，修学旅行中还曾为了海老名去警告大老师。相模南只是一个普通人，会因为不切实际的虚荣







心搞糟一切，也会在别人的帮助和鼓励下重新找回自己的定位（动画第一季体育祭中关于她的戏份被砍掉了，所以在动画中看起来相模简直是害群之马，但实际上渡航只是想描写一个缺点和优点五五开的一般人）。而在初中曾给大老师无情发卡的折本也只是个心直口快的妹子。换个视角，当一个充满阴郁感，也没啥交集的少年突然向你告白，发卡显然是正常的反应。通过与海滨高中合作活动的剧情，当大老师和折本都成长之后再度相遇，我们发现大老师和折本其实都是那种质朴到家，毫不伪装的人。如果初中时能够互相了解的更深入一些，他们倒是能成为挺适合的一对异性朋友。

渡航通过对三浦、相模和折本所代表的中间层的描写，已经向我们说明了一个道理。大老师与一般人之间的矛盾，并不是谁好谁坏谁对谁错的问题。只是单纯的思考程度不同的问题。从上面这三位身上，我们看到的是一种及时行乐，从不深入思考的人生观。同样的一件事，大老师也许可以看到三层或者四层，但一般人在生活中只获得表层信息就已经满足。这样的区别，自然会导致大老师与一般人的思维无法顺利对接。然后导致类似初中告白那样的悲剧。但是到了叶山和阳乃这样的顶层，大老师和这一类“现充”的区别则又表现出另一种截然不同有趣的形态——





乍一看去，故事中的叶山并没有领袖的气质。虽然他无疑是班级、社团乃至年级的中心。但他处事的方式却毫不霸道，相反总是在扮演者调和者的角色。这并不是因为他虚伪，而是他真心重视人与人之间的关系，希望没有人被伤害。比如在叶山和大老师第一次拥有交集的污蔑短信事件中，他所想的不是抓出犯人，而是在不抓出犯人的前提下消弭短信的恶劣影响。到了文理分系的剧情中他的这种性格就表现得更为强烈。叶山明知道他身边的人都在等他做

出决定，可是他自己也在犹疑在别人的人生大事上是否还应该继续充当意见领袖，以及他自己并不是很喜欢这个位置。但经过马拉松中与大老师的对谈，他还是变相透露了自己的文理选择，又回到了意见领袖的这个位置上去。因为他还是把维持团体的稳定和快乐放在了第一位。如果不公布自己的意愿，尽管他能避免承担这份责任，但一定会导致团体的分裂，进而间接伤害到其他人。总之，正如书中的章节标题——不论何时，叶山隼人都能顺应期待。



阳乃的处事方式则正好和叶山相反，如果说叶山是群居的狮，那阳乃就是独居的虎。尽管都是顶端掠食者的身份，阳乃选择的方法却是用数层伪装把自己包裹起来。完全以自己的想法出发，见人拆招实现自己的目的，所以大老师曾言阳乃是自己最不愿意接近的那种女性。因为依照大老师那直率的性格，就算明知阳乃行为是刻意为之，还是会因为拉不下脸无法拒绝，对付这种女人他最没辙。可反过来看，阳乃虚伪的外表就一定代表她是反派角色吗？其实不然，阳乃和大老师在智商和情商上基本处于同一水平，要不然阳乃也不会单独对大老师如此感兴趣。他们的唯一区别是，在面对社会时，阳乃能用一千张面孔来伪装自己，而大老师只能用一张面孔来选择回避。因为社会经验的积累有差异，所以阳乃必定比大老师还明白人类的劣根性，也明白自己这样整天戴着假面具是很疲惫的一件事。所以她才会阻止雪乃沿着自己的道路亦步亦趋，才会不断的去试探大老师和结衣和与雪乃有关的一切人。她只是用自己的方式在保护着妹妹。当然，这种方式实际上到底是正向的效果，还是反向的效果，就是读者见仁见智的一件事了。



叶山为所有人着想，阳乃为雪乃着想，大老师为了侍奉部的委托整天自爆。为什么出发点如此相似的三个人，在解决问题的方式上却有着天差地别呢？说到底，这其实是能力和觉悟上的差别导致的。叶山为所有人着想，这个所有人里面自然也包括他自己。所以他只能使用和缓的手段，或者拜托他人当坏人来达成自己的目的（比如修学旅行中他拜托大老师的事件）。阳乃的目的只有雪乃，并且她并不相信其他人——有些人是品质不可相信，即使品质可以相信的人，能力也不能相信——所以她对雪乃施加的影响都是亲力亲为。作为一个准社会人，整天向高中跑其实也挺累的。至于大老师，虽然他的察言观色和逻辑能力都点满了，可他的气场和伪装能力基本为零。于是要解决事件，只有背锅和自爆一条路可以走。

综上所述，渡航其实精准地表达了一个残酷的事实——大老师之所以处于社交食物链的底层，并非是天道不公，只是单纯能力上的缺乏。



不过，也有人会刻意选择中间路线

Somebody would select the middle route

相互轻蔑却又彼此来往，并一起自我作贱——这就是世上所谓"朋友"的真面目。

——太宰治

除去上一节所说的社交食物链的三个层面。渡航在大春物中还描写了一种游离在这条食物链之外的人——以海老名、一色、平冢老师、由比滨为代表的，走中间路线的人。

海老名姬菜在大春物中是很出彩的一位配角。在故事初期，我们都以为她只是"现充"团体中的一个路人甲，随着故事展开，我们都以为她只是一个带有腐女标签的符号性人物。而到了修学旅行剧情，当大老师完成了一刀四杀的伟业时，我们才惊觉原来海老名隐藏的如此之深。从本质上说，她和大老师一样也是看透世情的人。不同的是，她对团体还有向往，所以她突出了自己"腐女"的这个标签，混入了大众的群体。

大老师对一色彩羽有一个评价是"劣化的阳乃"。这位从故事中后期才杀出来的学妹在为人处世上的确也有阳乃的影子。也许是彩羽上场的时段正好赶上了渡航文笔愈加成熟的时期，其巧妙地利用自己年龄的优势撒娇以及狡黠却又不让人反感的小聪明被渡航描写得恰到好处。再加上一色彩羽的另一个评价是"完全不可爱的小町"，换言之，这个角色身上所寄托的，其实是刨除妹妹这个属性之后的比企谷小町。众所周知，渡航的本命就是小町。所以他不断给彩羽党发糖也就可以理解了（连间接接吻这糖都发了）。不过，彩羽毕竟只是"劣化的阳乃"。年龄尚小的她在恰当的时候遇到了恰当的大老师，于是她向阳乃方向的转变就被"真物"的魅力所打断了。不同于阳乃对于任何人都带着面具的做法。彩羽至少在面对自己所认同的人（侍奉部）时，是毫无保留地展现真实的心情的。

平冢老师则是大老师未来的可能性和渡航的代言人。大春物故事开始的契机，就是平冢老师强行把大老师塞给了雪之下。到了学园祭的剧情，她又是第一个发现并劝告大老师：

"比企谷，帮助他人，不能成为你伤害自己也觉得无所谓的理由哦"

"……即便，你自己已经习惯了伤痛，看着你受伤有人就会感觉到痛这点，你差不多也要意识到了吧"

果然，在接下来的修学旅行中，尽管大老师用自爆完美解决了委托。却导致了侍奉部产生了裂痕。



而到了故事的后期，平冢老师又特意把大老师拉到大桥上。用“正是因为对方重要，才会觉得伤害到了对方”的理论帮助他打开最后一道直面结衣和雪乃的心结。显然，在故事里，平冢老师与大老师理应有着相似的经历，只不过没有大老师那么极端，所以她才能料得先机给出告诫。而在故事外，渡航曾经说过：“我不希望大家以八幡为目标”，“希望各位读者也能成为看着八幡说出‘我也有这种时期啊……’的大人。”所以，平冢老师对大老师的告诫，其实也是渡航想对读者，甚至是想对当年的自己所说的吧。

最后，作为双女主角之一的由比滨结衣，其实也是游离在中间路线上。天生就会看气氛和注意别人脸色的结衣，混在“现充”团体里只是一种本能。实际上充满着“真物”的侍奉部才是她的终极追求。在小说的11卷，第二季动画的最后一集里。平日里总是作为侍奉部雪乃和大老师连接点的结衣在稀疏的雪花中展现了自己的“真物”——维持侍奉部三人的现状。与『白色相簿2』中雪菜著名的“三人行”不同的是，雪菜是算计太甚结果反被聪明误，而结衣的确是实打实不想破坏侍奉部的现状。对于结衣来说，对大老师的爱情（友情？）和对雪乃的友情（爱情？）完全是处在一个等同的地位上的，想两者皆有的唯一的办法就是维持这种暧昧关系的现状。谁也不捅破这层窗户纸。只可惜大春物并非后宫轻小说，结衣的这份“真物”只能被渡航拿来当做烘托主题的垫脚石。

如果说真正的“现充”活在人与人的关系里，大老师则活在自己的纯粹世界。那么选择中间路线的人就是想要两者兼顾，或是不得不两者兼顾。

其实世界上本没有那么多极端如叶山的现充，也没有几个极端如大老师的炸弹人。绝大多数人、绝大多数渡航的读者到头来都是活在两者中间，有时混在群体里获得一份安心感，有时独自品味孤独带来的思考的乐趣。



可是，看破了一切的大老师却迈不开脚步

The big teacher was unable to take a step

小豆梓并不在意这种氛围，这是因为她本来就已经习惯了吧。我想，真正的孤独是最强的，八幡老师的青春恋爱喜剧指南书上是这么写的。

——相乐总





比企谷八幡之所以被爱称为“大老师”主要就是源于渡航的基友相乐总在『变态王子与不笑猫』中用的这个梗。而这个梗又是源于比企谷八幡的人生哲学实在是有点厉害，不经意间冒出来的一句，总是能恰到好处地戳到读者关于孤独寂寞冷的软肋。

可是，大老师对自己这种超然于外物的哲学家风采满意吗？答案无疑是否定的。

让我们先回到大老师的初中时代，从故事中片段闪回的回忆（自爆）中，我们可以判定初中时的大老师还是一个相对比较普通的男生。会对偶然对自己示好的女生产生好感，会傻兮兮的去告白。当然这一切都是自我意识过剩的错，并且不巧的是大老师既没有路飞的胃也没有鸣人的脑子，遇到这种事情不是吃一桌鸡腿或者三碗拉面就能抚平的。于是一直以来被众人无视的幽怨再加上好人卡这最后一根稻草压塌了他那纤细敏感的小心灵。在初中的后半程，大老师化悲愤为力量，最终考上了偏差值高达67的市立稻毛高中（小说里总武的原型）。目的就是为了和初中的那帮家伙再也不见。（事实证明这决策太对了，要是和同班同学一起进了那个学生会长全天候搓螺旋丸的海滨高中，大老师肯定会疯掉的）

通过马拉松之后的聚会上叶山和大老师的对话也可看出，大老师当初选择总武高中并不是想成为孤独的哲学家，而是想要重启身边的关系。只不过因为自身的原因，他的重启计划失败了，造成了在故事开始所表现出的那个孤独的样子。实际上，从内心上大老师是渴望着与别人发生联系的，只不过他对这个联系的真诚程度要求的太高太完美了。他甚至不能接受海老名那样的方式，要的只是纯粹的直球，纯粹的真心。前面说过，大老师和阳乃其实是一样的看遍人类的缺陷，只不过阳乃选择主动出击，操控人类的缺陷为自己服务，而大老师则选择竖起层层防御，龟缩在其中绝不轻易踏出。这也是故事前期大老师疯狂拔旗的缘由——太害怕现实背叛自己的期望，所以干脆从一开始就不产生期望。

这样一来，处于害怕背叛和渴求联系中的大老师，就发展成了一种扭曲的处事方式。当平冢老师揪着他去侍奉部的时候，他嘴上不愿，身体却很诚实的留了下来。当侍奉部接到委托的时候，他嘴上说着人类的劣根性，行动上却宁可牺牲自己，靠着自爆解决问题。这是因为大老师害怕的是现实背叛自己的期待，而不害怕痛苦（初中痛的太多已经麻木了吧）。所以当遇到麻烦的时候，他会下意识地排除请求别人协助的选项，只靠着自己的能力来解决事件。可大老师毕竟只是一个难得的日本普通高中生，既没有神奇的右手，也不是什么战略级魔法师，所以背锅和自爆就成了他的看家本领。然人力固有穷时，正如平冢老师所说："以你的做法，当你遇到你真正想帮助的人的时候，你是没法帮助他/她的。"背锅和自爆终究只是靠着把其他人都逼到自己的反面，强硬地达成目标。可等到你最在意的人遇到问题时，难道还能用这一招把你最在意的人也逼到反面吗?

况且，以伤害自己为代价解决事件，对于关心自己的人岂不也是一种伤害。修学旅行事件解决得固然漂亮，却伤害到了关心着大老师的结衣和雪乃。直到第九卷大老师终于想明白了，重要的人之所以重要，是因为他们/她们是在关键的时刻可以尽情依赖的。侍奉部里大老师的眼泪，是他终于打开心中的层层防壁，开始试着走出来以自己的"真物"交换别人的"真物"的第一步。

大春物这部作品，可以说是笔者看过的关于青春的轻小说中，涉及"成长"这个主题最少的一部了。至今为止小说加在一起也有十几卷了，作为主角的大老师只有唯二并且极为微小的成长。其一是上面所说，他终于肯试着以真心示人；其二就是从开始到学园祭几经折腾试探确立了侍奉部三人的格局。而到了11卷，当结衣试图长期维持这个三人暧昧的关系时，原本希望"不要有任何改变"的大老师终于明白了把现实维持成自己理想中的样貌，并非是自己所要追求的"真物"。是的，雪乃会说谎，结衣也不是永远善解人意。但这才是三人心中最真实的情感与想法，是大老师所追求的"真物"。所以他转而支持雪乃不接受结衣给出的妥协方案。至于原本的关系打破后会造成什么样的未知后果，既然大老师已经不再认为现实应该处处符合期望，那么也就谈不上害怕背叛了。

这也是为什么，从小说的中段开始，大老师的哲学性发言少了很多，恋爱的酸甜气息多了很多。因为渡航笔下的大老师也只是一个在人际关系上多走了一些弯路的普通人。他的吐槽纯论道理有一定的现实性，却不能真的拿出去指导人生。况且大老师本身是渴望与他人发生联系的。既然现在已经有了侍奉部的雪乃和结衣，有了叶山，有了户冢小天使，有了一色彩羽，有了材木座，那么原本扭曲的处事方式自然就会逐渐恢复正常。

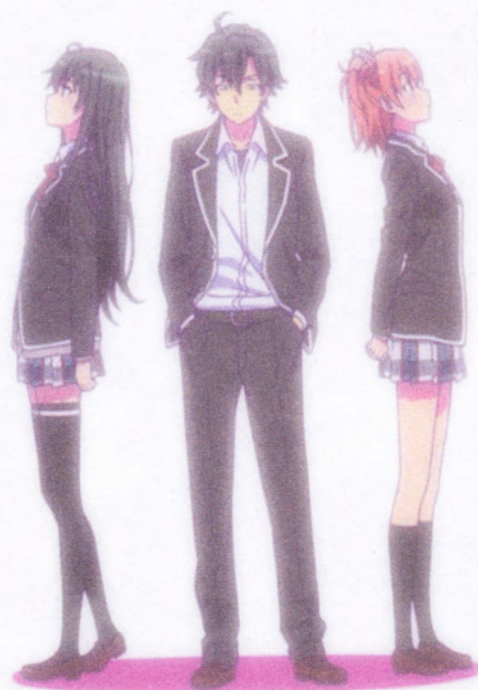




如果要说大春物的唯一遗憾，就是至今为止，在地位上和大老师相对的雪之下雪乃的人物形象，并没有与其地位相符的立体感。当然，这主要是因为渡航把关于雪乃的过去全部封存。我们至今仍未知道那年叶山所喜欢的人的名字，也仍未知道在过去雪之下家和叶山家之间到底发生了什么。现在的雪乃，只是一个外表完美，能力完美，在不跟随姐姐的脚步后找不到自己的目标，兼有未知黑历史的傲娇大小姐。在其他角色都已经在舞台上尽情演出的此刻，11卷之后的部分渡航是否能给我们一个满意的答案，大概只有拭目以待了。

结：当然，无论谁的青春都是没问题的

Nobody's youth is wrong



青春是人生最快乐的时光，但这种快乐往往完全是因为它充满着希望，而不是因为得到了什么或逃避了什么。

——托马斯·卡莱尔

在大春物的第 10 卷中，渡航特意提到了『人间失格』和『快跑，梅乐斯』。这两本书也是太宰治的小说中最容易被 ACG 引用的作品。前者描绘了对虚伪的社会的厌倦，后者阐述了对真诚和信任的追求。可以说，无论对于日本的读者还是天朝的读者，在当下这个时代，这两者都特别能唤醒灵魂，让我们重新思考真正的自我。渡航在接受访谈的时候曾直言不讳的说道："日本这个国家真是有病。"大春物中所着力体现的"孤独"，其实就是一个普遍的"流行病"。

比如在 2012 年的时候，佐仓绫音（一色彩羽）和矢作纱友里曾做了一档广播节目叫『RADIO CROSS』，里面有一期的读者来信和大老师颇有共同点，笔者选择了特别有趣的两则摘抄如下：

我所就读的高中，可以自由选择是否参加修学旅行。

朋友又少，不适应团体活动的我，根本没去参加，无法体会到修学旅行的魅力。

没去的学生包括我一共大约 10 人，被召集到一间教室自习。

然后到了午休时间，不知道是不是因为大家都由于同一个原因没去修学旅行。

没人将书桌拼在一起，全员都目视前方，木然吃着午饭。

进来看到这一幕的老师呆滞的面容，直到现在依旧令我记忆犹新。

修学旅行的车上，因为没有什么朋友。

所以就坐在座位之间的辅助座上读着太宰治的『人间失格』。

中午到了，老师说"把便当和茶依次传给后面的同学。"

我想着，反正都会有前面的同学传过来，就继续读书了。

过了一阵子，当我抬头四顾，才发现班上的同学基本都已经吃完了

内心里那种对于连被周围同学提醒一声都没有的遗恨，连同身上唯一带着的食物——口香糖，一起被我咽下了肚子。

当时便当的滋味，好想知道啊……

佐仓绫音本人在大春物的广播剧中也曾举例说明自己中学生活和大老师所差无几，就算是写出『我的朋友很少』这种后宫大作的平坂读，也在大春物的推荐语中写道："感觉一直被挖疮疤，但实在太有趣了。就算没有朋友也能得到活下去的勇气！"

从大春物受欢迎的程度，我们大致也能推测，有着和书中所写的近似孤独感的人到底是怎样一个庞大的数量。如果说太宰治所身处的时代是因为旧道德秩序和集体主义依旧统治着日本让他喘不过气，现如今就是因为后工业时代的持续发展，无时不刻地要求着个体泯灭自我，趋于同质，最终适应社会，参与到社会大生产之中。身处其中的我们至多也就是做到大春物中的中间路线，在一部分趋同于团体的同时，还能在心中保留住自己最初的"真物"。

不过，大春物的意义自然不仅是抱怨和哀叹。大老师从头到尾都是一个边缘人的身份，即使他经过成长，也永远无法融入到叶山和阳乃所身处的那种环境中。

笔者以为，渡航浓墨重彩地突出大老师，一方面固然有故事情节的需要，另一方面也是在告诉读者：虽然边缘人的身份无法改变，但所幸千叶有 90 万人，东京有 1300 万人，日本有 1.26 亿人，这个世界上有 70 亿人。只要有心，即使特立独行如大老师，都能找到侍奉部这个同类相聚的容身之所。那么极端程度远不如大老师的你与我，就算怀有一颗边缘人的孤独之心，又有什么好害怕的呢？正如本节的引言所说，青春最快乐的在于希望，只要心怀希望，总有一天——春天会于堆积的雪之下结成，开始绽放新芽。▲





也谈大牌云集的桌面游戏『红龙』

看那红龙，何时飞翔于天

THE CHAOS WAR OF RED DRAGON

■文/某真祖■责编/白石 ■美编/塔里

2011年的某一天，在一间普通的房间中，数个人影围着一张铺就着地图、书籍、纸张的桌子各自落座。

他们是为了完成一个故事而来，而当说书者（FM、Fiction Master）揭开世界的一瞬，每个人都会投下自己的骰子，决定故事的命运。无论谁都必须在故事中做出抉择，无论谁都会在故事中与他人邂逅，无论谁都会在故事中直面自己的结局。

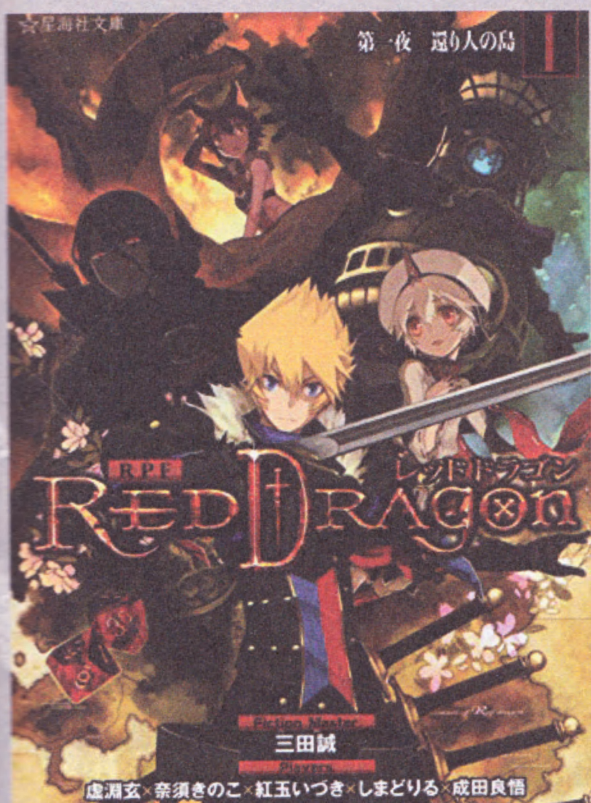
这个故事，叫做

『红龙（Red Dragon）』。



龙鳞之现

Appearing of the Dragon Scale



2011年年末，星海社发行了一款TRPG游戏模组『レッドドラゴン（Red Dragon，红龙）』，据其所言，这款模组与过去传统TRPG的有着相当大的区别，对比以往可以说是拥有全新游戏体验的新型RPF（Role Playing Fiction）。游戏模组本体由日本老牌TRPG公司Group SNE出身的三田诚操刀，可说是质量有着保证。而作为宣传的一环，星海社请了一群在各自业界小有名气的人士来试玩这款游戏。当然，在一般读者看来，这PC（Player Character）名单足可以说是华丽无比了：

· GALGAME界好莱坞派的代表，以折腾剧本和角色来表现出我道叙述手法和世界构筑的制作人——虚渊玄；

· 一招鲜吃遍天，脑洞太大以至于到现在都填不上，而且还是重度游戏迷和角色扮演爱好者的剧本家——奈须蘑菇；

· 以绘本和童话风格展开的故事，借助独特的笔法描绘出令人窒息的故事的作家——红玉伊月；

· 活跃在插画和漫画界，更是担当了此次RPF人物绘制工作的绘师——岛户莉瑠；

· 以近现代风格的奇幻奇谭而闻名，至今依旧炙手可热的一线轻小说作家——成田良悟。

如此重量级的五人，将在六天里齐聚一堂，共同演绎『红龙』的冒险传奇。

怎么看都是足以撼动业界的企划吧。

龙伏之行

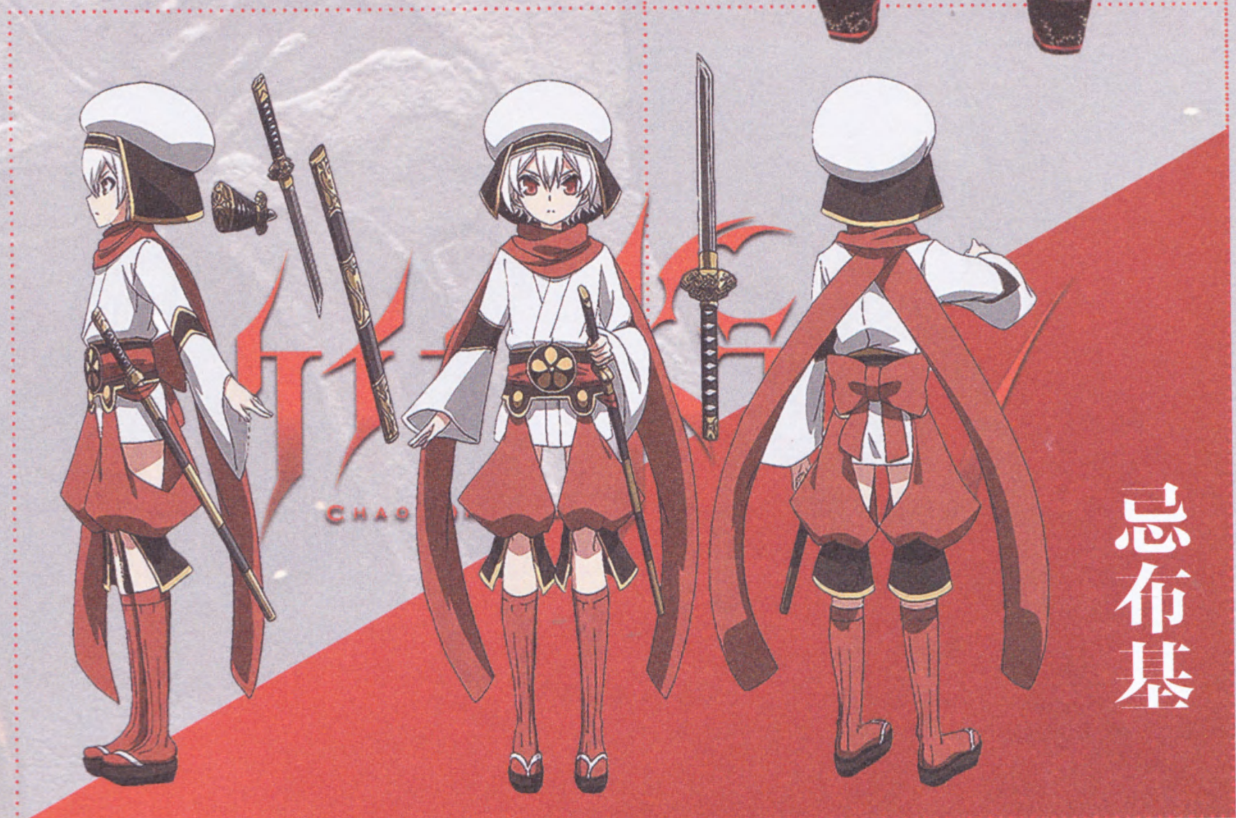
Journey of Chaos Dragon

大致上，『红龙』讲述的是一个非常王道的故事：

在某个世界中有一个小小的岛国，因为被两个大国所挤迫因此不得不寻求超自然力量"红龙"的庇护，也由此度过了相对平和的一段时间。然而某一天，其中一个大国多那迪亚突然开始了对岛国尼尔·加姆伊的侵略，同时在岛上一直存在着驻军的另一个国家黄烂也突然发起行动侵占了大片土地。岛国不得不找到过去被抛弃的皇族后裔，希望借助其所契约的"红龙"之力来拯救国家。

然而，故事并未如所有人预料的那样展开。岛户莉瑠扮演的是遭人抛弃，却在危急时刻被找来以求挽救国家的皇子忌布基，他是拥有与





▲忌布基的动画版人设与原设对比

红龙契约之力的“皇统种”的后裔。这个角色最大的特点是其拥有的契约，为了行使红龙之力，必须付出等同的代偿，而对于忌布基而言便是身边拥有亲密羁绊之人的生命。这个看上去大概是从『装甲悪鬼村正』的善恶相杀借鉴而来的系统，理所当然是个坑人的设定。他与红玉伊月所扮演的名为艾哈的联结者少女一起，为了调查红龙暴走的原因而加入了“混成调查团”。团中有着受黑龙之力恩惠与诅咒的黑龙骑士团成员斯瓦罗，以及照顾其起居的梅莉尔，还有带着魔剑、隶属黄烂宗教团体“八爪会”的武装僧兵娄震华（婁震戒）。这样的一行人便开始了冒险之旅。途中遇到了包括成田扮演的奇妙商人祸古拉巴等各色人物，最终直面各自的命运。

就游戏过程中个人的表现而言，蘑菇这个老黄瓜自然是顶梁柱，大多数时候都能恰当地进行演出和选择——虽然整个设定都超中二，比起主角皇子来他看上去更加像主角。老虚自然是玩日式中华风，当然角色设定也是一贯的虚渊玄流，喜欢上嗜杀魔剑的暗杀者僧兵简直就是恶役模板。红玉和岛户莉瑠因为跑团经验

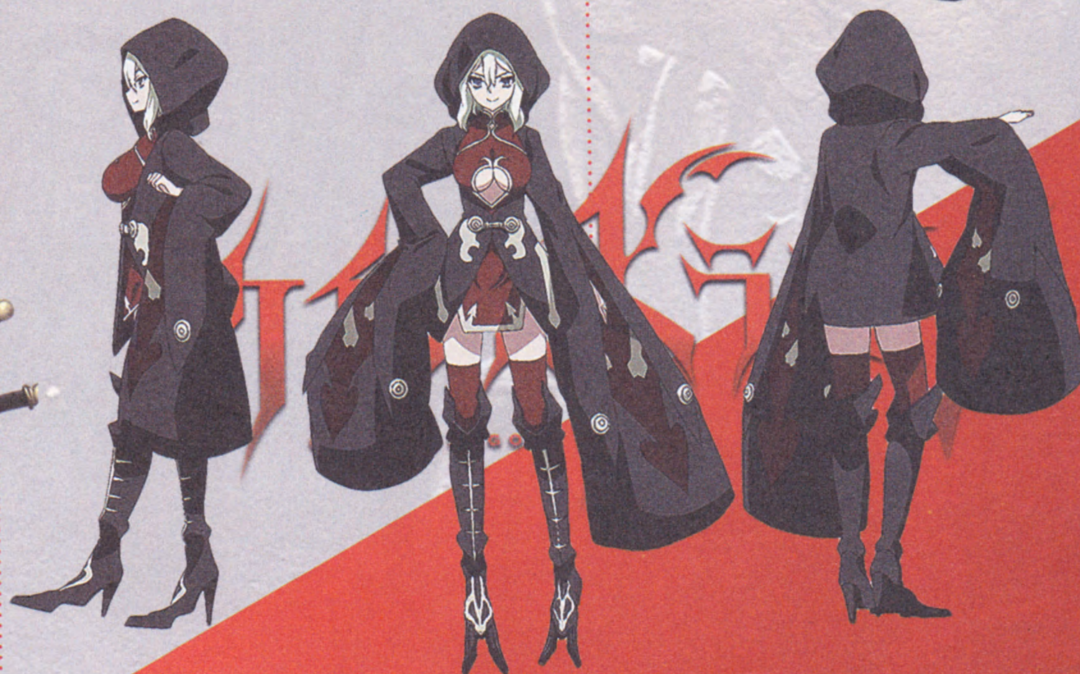


▲艾哈动画版人设，比起原设少了一分野性



▲斯瓦罗动画版人设与原设，总体变化不大





▲原本老虚十分有个性的娄震戒在动画中被设定成了妹子，并改名为娄震华，一时让很多人难以接受……

素少所以一开始有些不适应，不过毕竟是从事创作事业的人，很快便进入了角色——另外，这俩熊孩子设定角色的时候超黑的。最后成田一如既往的来了个超乎状况外的设定，而且这个把自己改成机关人的商人怎么看都是外部协力者的典型配置，却最终还是入队了。总之，这是一场 PC 从一开始就超乱来的游戏。

红玉的联结者少女有着一边唱歌一边战斗的设定，看上去好像是当时马上就要放映的某部动画，而且因为设定背景太过悲惨而被众人吐槽。但结果没想到岛户莉瑠的皇子比少女还要惨，其余等人不由得担心这个团里的少年少女役究竟是闹哪样。然而奈须这个中二龙傲天带着女仆（虽然实际上并不是真的女仆）冒险的人物实在是让旁观者想要吐槽“其实那个女的是武内吧”。正式开始游戏后，由于第一夜的内容太过冲击，加上首次接触 RPF，结果导致红玉和岛户莉瑠完全不在状态。而第二夜老虚登场后第一个骰子居然出了大失败。等到一行人和成田的角色接触时，又因为其人物图像过于冲击性而喷茶……最后在接近终盘时，星海社居然找 GoodSmile 制作了每个人物角色的模型，这一群人马上就和孩子一样兴奋起来了。

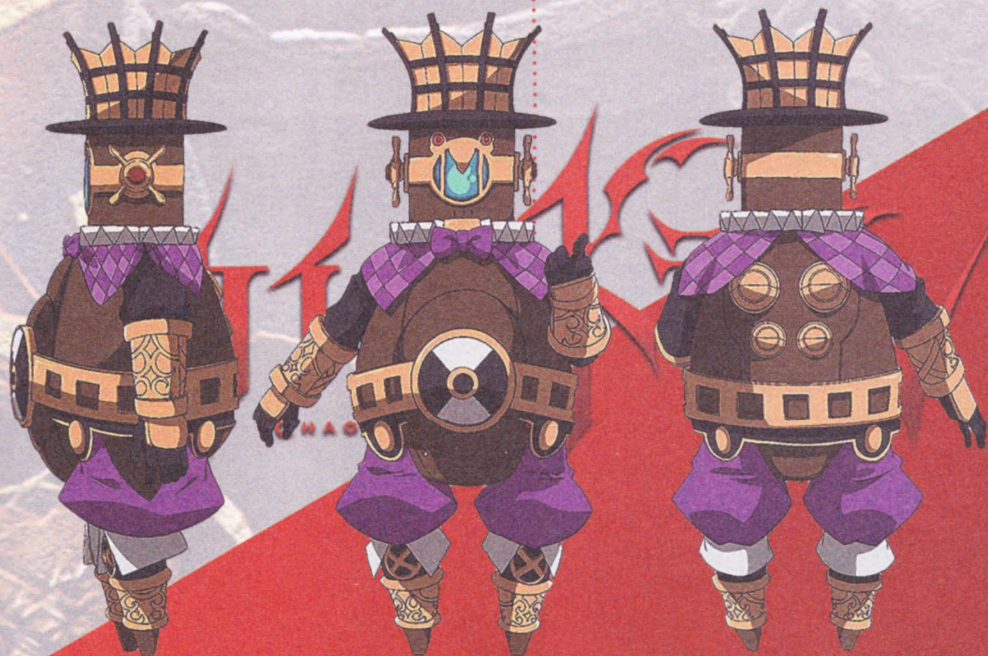
这样欢乐的游戏过程，就算是一般的跑团众也不过如此吧。而将这种东西公布出来的星海社，显然是打定主意要好好地做一个大新闻了。

此外，这一次的『红龙』游戏，是将五位玩家在六个夜晚中推进故事的情况记录下来，之后在星海社的特设网页上播出，并且还配有插图和著名音乐制作人崎元仁奉上的配乐。对于 TRPG 玩家而言，游戏流程的整理成文应该是类似于“Game Book”一样的存在。不过因为加上了图片和音乐，能提高读者身临其境的感觉，从另一种意义上也可以说是一种变种的“有声电子小说”。而从被招待而来的这几位玩家来看，星海社可谓是有的放矢：虚渊玄虽然是 GALGAME 制作人，但一直致力于向读者提供如好莱坞电影一般的感受，可谓是 GALGAME 表现革命的先驱之一，这样的游戏对他而言完全不是问题；奈须自学生时代起就是 TRPG 爱好者，其后来所创作剧本的游戏也带有浓浓的 TRPG 烙印，这次几乎是可说是完全投其所好；红玉伊月的作品带有浓重的幻想气息，并且也担任过电子游戏的剧本工作，可算是专业对口；成田良悟自不用说，也和奈须、老虚是一路货色，喜欢幻想系的故事和设定；而岛户莉瑠不但绘画作品是奇幻向为主，更和星海社有过相当多的业务往来。

由此可见，将这群有着鲜明标志性的人物请来，星海社不单单是希望做一次产品推介，更是希望借助这些人各自的领域，传达出之后极有可能进行跨媒体战略的信号。







▲祸古拉巴原设与动画版人设



不但如此，这还只是第一步。等这五个大龄熊孩子玩够了，星海社还准备和其他公司一起推出『红龙』的后续企划，包括后续模组、电子游戏、动画、小说等等跨媒体的作品，进一步扩大影响力和商业覆盖。这样的大手笔，可谓是日本 TRPG 的一次重拳出击。也可以说是在次时代游戏推陈出新的今天，日式 TRPG 的一次反击。

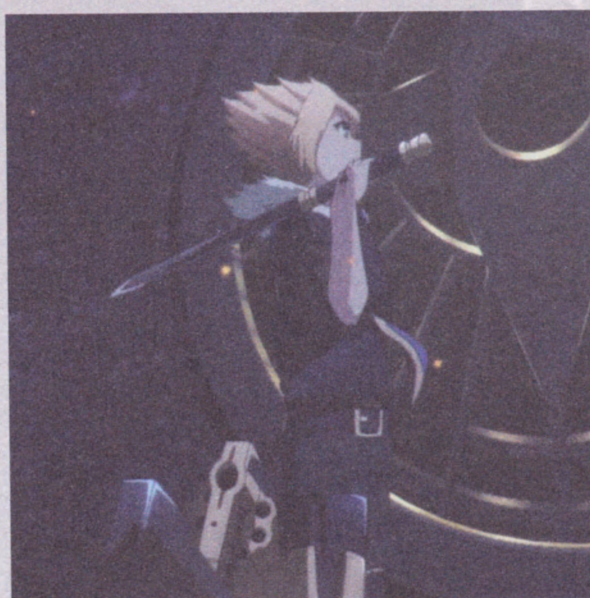
龙心之源

Source of Dragon Heart

TRPG（Tabletop Role-playing game，桌上角色扮演游戏）是一种由角色扮演者和故事主持人（譬如 DM 地城领主、GM 游戏主宰以及上述的 FM）一起，共同在“桌面”上演习一段故事的游戏形式。现代意义上的 TRPG 诞生于上世纪 70 年代的美国。最初的形式是玩家和主持人共同围坐在桌子旁，通过各种手段推进冒险故事，最终达成目标。之后经过多年的发展，已经进化成拥有着成熟理论，多种游戏形式和无数分支亚种的大家族。在欧美，TRPG 以“龙与地下城”系列为标志，而日本也拥有自己的“剑世界”等本土的 TPRG 品牌。

就 TRPG 的主要游戏方式，是由故事主持人设定并搭建好一个故事基础，然后由玩家决定自己扮演的角色进入世界，通过克服主持人设下的难关赢得奖励，共同推进故事的进程直到达成目的。由于几乎所有的故事元素都由人来确定，所以 TRPG 大多具有相当高的自由度，可能会出现和当事人预测完全相反、超出玩家和主持人掌控的局面。加上部分成型游戏模组中较为复杂的手动部分，所以在操作更为简便、更容易普及的电子游戏出现后 TRPG 便逐渐退出了一线市场。不过其生命力依旧旺盛，至今在世界各地都有着相当数量的爱好者，他们依旧不停地投掷着决定冒险走向的骰子。

日本的 TRPG 几乎和美国同时起步，并且在初期受后者影响极深。不过由于美国方面的版权问题，最后日本还是走上了自立开发的道路。GROUP SNE 制作发行了由『罗德斯岛战记』之父水野良领衔开发的“剑世界”系列。相比此时已经日渐僵化冗杂的 AD&D（高级龙与地下城，D&D 的第二版规则系列），剑世界构筑限制少和规则弹性好的系统更加受到当时日本 TRPG 爱好者的欢迎。加上出版物的价格普遍比舶来品便宜，因此逐渐形成了本土的市场。





当然，和欧美 TRPG 一样，在电子游戏等次时代游戏产业的冲击下，日本的 TRPG 逐渐走向衰落。而且，虽然“剑世界”一开始相比 AD&D 拥有更大的可玩性，但之后“龙与地下城”被海岸巫师接手后推出的 3 版系列提供了更好的扩展性。加上日式游戏特有的过细节化和缺乏延续变革的精神，如今的日式 TRPG 相比欧美的同类来说处境更加微妙。虽然它在日本国内依旧保有着一部分受众和市场，但难以打开外销的出路。

所以，星海社这一次对『红龙』的开发和重视，可说是试图重整旗鼓的尝试。



龙翔之困

Trap of Dragon Flight

本身而言，使用相对并不直观的百分公式和骰子，剧情和战斗的分划不够合理等等问题依旧难以让人看到一招翻盘的希望。而多媒体化的流程公开，与之后的跨媒体多元战略等等，对于游戏本身来说只能算是旁枝末节的东西。日本人精于雕琢细节却往往不重视大局的固有矛盾再一次显现，使得旁观者不由得担心起这款模组今后的命运来。

而之后的动画化，更加重了这一疑虑。『红龙』的动画化，是由星海社、东宝、世嘉网络一起，以桌面游戏模组为基础实行的跨媒体战略的一环。名为『Chaos Dragon 红龙战役』的动画于 2015 年播放的消息一出，之前关注这款大牌试玩 TPRG 的人纷纷表示充满了兴趣。并且由于这几位都是在各自领域的顶尖人物，即使并不了解『红龙』本身，因为老虚、蘑菇、红玉等人的名声而开始注意到『红龙战役』的人也不





在少数。终于在 2015 年 7 月，由 SILVER LINK 和 CONNECT 共同制作的动画正式放映，中国大陆也有了购买版权的网络播放。

不过，看过后绝大部分人的反应，是失望。相对于游戏流程，动画有着一定程度的改编。第一话忌布基行使红龙之力而杀掉自己青梅竹马少女真白的场面已经让许多人大呼“这是闹哪样啊”。还有老虚那个充满了个人特色的娄震戒由汗臭男人变成了美艳女郎，惹得一票观众感叹“肌肉不如巨乳”。剧本方面明明有了改编，但动画的节奏安排和情节描写却过于迁就原游戏流程，使得观影体验相当难受。这一系列问题导致观众实在无法给予动画好的评价，再加上 7 月番的整体素质过于强悍，更衬托出了『红龙战役』的糟糕表现……如此一来，原本计划基于动画推出的后续战役模组、电子游戏以及其他衍生品的前途也令人惴惴不安起来。

但愿『红龙战役』之后能迅速重整态势，毕竟作为一款能召集到如此多大牌为其背书的 TRPG 的衍生品，就这样埋没了未免太过可惜。希望在之后的播映中，这条龙能一飞冲天，成为日式 TRPG 新时代的象征。▲

the mark begin from midsummer

始于盛夏的印记

——歌姬 Ray 的进化轨迹

■ 文 / sionava
■ 责编 / 白石 ■ 美编 / 塔里



扫码下载音乐资源
提取码：2afn

引言 -foreword-

悠闲的暑假已经过去一大半，最近炎热的天气让人错以为一瞬进入了盛夏，仿佛之前持续许久的阴雨从未发生过——然而仔细想想，确实也该是盛夏了。也许是呆在空调房里的日子太久，让曾在这个季节发生的，与炎热一同度过的光景都朦胧了起来，记忆也变得斑驳不清。即使如此，每当意识到夏日的到来时，心里还是会涌起一些只属于这个季节的印记，比如蝉鸣，比如『且听风吟』中提到的潮湿海风，以及一些只属于个人的印记。实际上，就在上个周末，笔者刚刚从上海前往广州，观看了 NEO GENERATION 的演出。与七月的闷热天气无关，这次热烈的 LIVE 活动给笔者留下了很深的印象。几位歌手的个人表演，与出乎意料的联袂演出都完全值回票价。不过对于个人来说，果然还是看到了心目中特别喜欢的歌手 Ray 的演出是最为幸福的。虽然在归来之后还残留着些许活动结束后的空虚，但也想顺便向更多人介绍自己喜欢的歌手与作品，来留住这份夏日的回忆。

出道 & 在盛夏等待 -Ray's debut-

对于以『在盛夏等待』的主题曲『sign』正式出道的 Ray 来说，夏天想必也有着特殊的意义。虽然上映时间是在冬春之交，但作中浓厚的夏日氛围，让人一到夏天便自然会再度回想起来。知名音乐团体 I' ve 包办了这部作品的歌曲制作，让剧中的音乐也为动画加分不少。『sign』作为 Ray 的出道曲目来说，创作阵容堪称豪华。KOTOKO 作词，KEY 社所属的音乐家折戸伸治作曲，高瀬一矢编曲，这个组合与多年前的作品『拜托了老师』的超名曲『SHOOTING STAR』完全一致，只不过演唱者由当年刚刚接触动画界的 KOTOKO 变成了现在的新人 Ray。另一个巧合，是这部动画的主创阵容也与曾经创作『拜托了老师』的黑田洋介・羽音たらく组合完全一致，或者应该反过来说正是因为他们想要作出如此的一部作品，才再度召集了同样的人吧（笑）。总之，Ray 向往的 Anisong 歌手之路，就在这部作品中的夏天开始了。

作为 Ray 初次演唱的正式动画曲目，这首歌让她与 I' ve 结下了不解之缘。然而在当时，对这个已经颇具名气的音乐制作团





体还不太熟稔的 Ray 在调查他们的资料时，还发生过被搜索结果惊得瞠目结舌的有趣轶事。这样的大牌主创打造自己的出道曲，让她感到压力不轻，一边怀抱着些许不安，一边认真琢磨歌词的感情色彩，希望用自己的方式表现出与动画作品相合的氛围。最终在高濑氏的指导下，她采取了与自己之前不同的歌唱方式来演绎这首曲目，而效果也正如人所见，可以称得上是一个很好的开始。她拥有张力的澄澈歌声，在这一曲中表现得十分到位。仿佛浅浅的吟唱中洋溢的透明感，与 I' ve 擅长的明亮电子系编曲相得益彰，放到『在盛夏等待』这部动画中，不由得让人涌起一丝对青春的怀念之情。对比『sign』，本作中的另一首印象歌，出自完全相同主创阵容之手的『告白』，又让人耳目一新。当充满活力的 Ray 走到耳边时，带来的元气是和『sign』完全不同的印象。直率的歌词鲜明地写出了恋爱中少女甜蜜而焦急的心意，这样的舞曲风格 Ray 也演绎的也得心应手。放映后 2 年，『在盛夏等待』推出了故事也同样发生于本篇 2 年后的特别篇，OP 与 ED 再次由 Ray 和やなぎなぎ分别担纲演唱。OP『季節のシャッター』（季节的快门）也与之前启用完全一样的创作阵容，Ray 饱含感情和张力的歌声与气息也已经成了这个系列的标配。就像歌词所写，听到她的歌声，就有种这个无法忘怀的夏天故事会永远延续下去的感觉。

To LOVE る Darkness
-Second single-

『sign』过后八个多月，Ray 的第二张单曲，同时也是动画『To LOVE る Darkness』的主题曲『楽園 PROJECT』发售。这次的同名主打歌同样是 I' ve 的主力高濑一矢负责，副曲『protostar ~ あの日のワタシ ~』的作编曲则由 I' ve 中最年轻的作曲家中沢伴行担当。『楽園 PROJECT』为人们展现出的是一个帅气的 Ray，充满力道又不失可爱的曲子风格再次拓宽了她的歌路，也让她富有伸展力的高音毫无保留地展现了出来。顺便一提，在这首歌中出现的 "happy になる" 也成了 Ray 之后的口头禅，常常在博客中如此记述，看来她真的很喜欢 happy 的心情（笑）。第二首『protostar』虽然也是 I' ve 一贯的 trance 打底，不过其中点缀的晶莹音色与全曲的甜蜜味道正相得益彰，Ray 在这首歌中也演绎出了与上曲的帅气感觉



不同的甜美。本年度 7 月档中，『To LOVE る Darkness』的第二季也已经上映，Ray 再次为本系列演唱主题曲新歌『secret arms』。这次的作曲换成了创作过『oath sign』等耳熟能详曲目的作曲家渡边翔担纲，让 Ray 有了 I' ve 曲风以外的更多可能性。

来自风平浪静的明天
-A Lull in the Sea-

经过几次动画的 tie up 之后，Ray 也凭借名气与自身素质逐渐崭露头角。随之，在 2013 年的 10 月番『来自风平浪静的明天』中，Ray 再次担任全剧的两首 OP『lull ~ そして僕らは ~』与『ebb and flow』，以及剧中印象歌『凪 -nagi-』。这次的作编曲阵容同样来自 I' ve，由中沢伴行和尾崎武士负责，作词方面则是与 Ray 同属一个事务所，同时也是 I' ve 前成员之一的川田麻美提供。Tie up 的力度如此之大，而 Ray 也并未愧对这样的提携，又一次让自己生来的好声音发挥得淋漓尽致。在这部以海为印象的动画作品中，Ray 演唱的主题歌『lull ~ そして僕らは ~』也给人同样的印象。从飘渺的前奏吟唱中，就传达出如此一种恬静的氛围，这首歌也是 Ray 在自己的 1st 专辑『RAYVE』中尝试过许多风格之后，想要回到『sign』时的初心的一首作品。不过比起出道之时，『lull』中的 Ray 已经游刃有余了许多，在歌唱中也开始更加注重强调自己的特质，作为歌手有了显而易见的成长。用她自己的话来表述，就是 "终







于有了这首歌是属于自己的”这样一种感觉。这首歌的歌词是以动画主人公先岛光的角度描写的，Ray在演唱时也有意识地去想象他的心境，更加融入了自己的感情。第二首 OP『ebb and flow』相对于第一首的流行风格而言更加抒情，Ray 的轻声细唱与和声编排在一起，营造出的氛围十分梦幻，更加强调出『风平浪静』的幻想风格。印象曲『凪 -nagi-』也是笔者个人偏爱的一曲，明快的旋律和节奏让人听后也心生希望，充满明亮的心情。在『lull』的单曲 CD 中，第二首曲目『I'm MONSTER ちゃん』请到了为 T.M.Revolution 等知名艺人创作歌曲的 IKUO 来作曲，Ray 也初次挑战了摇滚风格的作品。在她富有张力的歌声下，这首曲子也被驾驭地十分稳定，同样唱出了明亮的味道。

一路足迹与心路历程

-Journey of heart-

虽然从出道伊始，Ray 就拥有着许多人难以望其项背的起点，但她走到这一步的经历并没有那么顺利。比起现在的许多“演而优则唱”的声优歌手，Ray 则是比较罕见地从小时候就对歌唱萌发了极大的兴趣。据本人描述，是“从记事开始就自然而然地开始唱歌”。不过最初的她，对于未来并未有过太多清晰的想法。为了陪伴她的兄长去歌舞学校学习课程，小学一年级的 Ray 也被母亲硬带着一块前去。而在目睹了兄长进行的高年级学生课程之后，Ray 也对舞蹈课与发声练习等学习产生了兴趣，逐渐开始萌发想要站上舞台的冲动。并不是出于憧憬某位艺人而开始这条道路，而是全凭自己的兴趣开始，这在同领域中是相对少见的经历，出身于北海道乡下的 Ray 从此就在乡间的放学路上尽情歌唱着，踏出了自己日后回首时感慨良多的第一步。

直到小学三四年级，Ray 接受的课程都主要是舞蹈方面的。关于唱歌这件事，一开始的她并没有十分正式地学习，只是单纯地想着“能够尽情唱歌就很开心了”。不过契机就发生在这样的日常之中，喜欢在人前展现自己歌唱的她参加了许多选拔会与卡拉 OK 大赛，在一次北海道的电视节目比赛中，她作为参加者，也一同观看了之后的嘉宾歌手演出。在那时，她终于强烈地意识到自己想要穿着充满幻想色彩的衣装，站在聚光灯之下毫无保留地展现出自己歌声的心情了。这时的她甚至不到 10 岁，距离她的出道尚有许多的年月。在这些日子里，她



更加积极地参与了许多选拔，但最终落选的经历也不计其数。虽然多次通过初选来到排名十分靠前的地方，但最终却往往止步于“准优胜”或者“评委特别奖”之类令人遗憾的地方。怀抱着不甘的心情，她重复着如此的经历成长了起来。看到现在的她一直挂在脸上的明亮笑容，不太容易看得出她原来也有着这些失败的经历。当然，挫折感与失败感是不可能没有的，但对于 Ray 来说，想唱歌的念头还是占据了她的全部身心。在高中毕业面临继续就学还是开始就职工作的选择时，她也曾打算前去声优学校学习，但最终依然选择了现在的道路。母亲给予了她温情而有力的支持，每当有选拔或者 live 活动，就会驾车带着她在整个北海道奔波。也正因为如此，她才能够坚持下去。

在与 anisong 结缘之前，Ray 喜欢的就是 MISIA，絢香这样的实力派歌手。而在个人兴趣方面，她也很喜欢二次元歌曲，还曾热衷于在 nico 上搜寻各种 Vocaloid 作品。这样看来，她走上现在的道路，也算是一种必然。为了追逐梦想，Ray 像业内的许多歌手一样，在成名之前参加过不少业余活动，也经历过一段地下偶像的时期，现在还能在 youtube 上找到她青涩时期的演出视频。但比绝大多数人幸运的是，她天生拥有这样一副纤细透明的好声音。凭着这份上天的恩赐，她在北海道努力活动着的时候，被熟人介绍给了据点同样设在北海道札幌中心的 I’ve，结果被一眼相中。这也许是她人生最大的转折点，如果天赋或者努力两者缺一

的话，大概都难以抓住这个机遇吧。Ray 无疑是幸运的，但这份幸运并非偶然。

自此，Ray 的歌唱之路终于踏上了坦途。不过在出道之初，练习『sign』的时候，她同样也遇到了人生当中最大的一次挑战。她喜欢席琳迪翁与玛利亚凯莉的母亲对于她的音乐偏好有着诸多影响，因此她之前爱唱的也一直是这种让喉咙打开，用浑厚歌声演唱的歌曲。在开始准备出道歌曲时，Ray 首先需要的就是将自己的唱法完全改变，用编曲高濑一矢的话说，就是要“尽量唱的可爱一些”。她听从高濑的各种建议与指导，努力摸索着只有自己能够把握的歌唱方式，最终展现在人们面前的就是现在的『sign』。之后，在自己的第一张专辑『RAYVE』中，她尝试了更多各种各样的风格，借此引导出全新的自己。这张专辑全曲的创作阵容几乎都来自 I’ve，作曲上的保证让她更能专心于歌唱，而结果也令人十分满意。王道派偶像风的『向日葵』，编曲清爽旋律动听的『告白』，还有 Ray 自己强烈要求而特意为她创作的电波风格『baby ♡ macaron』……其中也有抒情慢歌类型的『Altair』，这张 Ray 希望从各方面挑战自己的专辑每曲都值得仔细聆听。时隔一年后（很凑巧只相差一天），Ray 的第二专辑『Milky Ray』也正式发售，内容主要来自自己的单曲与为 PSV 游戏演唱的曲目，这次的阵容变得丰富了不少，I’ve 系曲目的数量反而不再占据主要地位。几首 IKUO 作曲的曲目均有收录，让这张专辑整体都有种摇滚气息。在作词方面，这张专辑得到了之前曾经合作过的名作词家三重野瞳的大力合作，创作了许多大量夹杂着英文的电波词作，据说 Ray 在录制时也因为歌词量大伤脑筋。最后一曲收录的是『风平浪静』的最终话 ED，『lull ~Earth color of a calm~』，与前期 OP 不同的静谧编曲，以 Ray 的静静吟唱开始，营造出与之前流行曲调完全不同的氛围，看过最终话的朋友们在当时一定有更深的体会。

登上舞台
-on to the stage-

作为一介旁观者，看着资料一路回顾 Ray 的历程时，笔者虽无法切身体会到她这一路上的烦恼和期待，但在看到 Ray 终于站上自己梦想中的舞台时，仍然发自内心地为她感到欣喜。从高中毕业开始，她就奔走于北海道的各处，努力站上那些小小的舞台；面对不甚多的观众，和不怎么热烈的反应，一心一意只想唱歌的她也学会了如何让观众们情绪高涨起来的技巧。也许很多人的梦想就到这里为止，然而在面对严苛的现实时，Ray 也没有让自己的梦想轻易地终止。终于，她的歌声让路过的女学生们也一边惊叹着“好厉害”一边聚了过来，上了年纪的观众听完她的歌也久久坐在椅子上不起身，兴奋的孩子们甚至冲上舞台与她一起唱着跳着欢腾起来。想必在这个时刻她一定是幸福的，但这还不足以回报她的梦想。在出道之后，有了更多机会的她自然不会放过，就像曾经那个到处参加选拔的自己一样，登上一个又一个舞台。ASL，ANIMAX，以及许多大大小小的活动，她的身影都堂堂地站了上去。即使内心仍有高速鸣动的紧张，但现在的她已经能够以成熟的面貌从容应对了。拥有芭蕾的底子，她在歌手中有着出众的舞蹈力，这样的长处也在 live 上尽情发挥了出来。每当有她上场，在演唱的同时，都会跳起编排独特、个人风格鲜明的舞蹈，举手投足间富有芭蕾风格的动作格外引人注目。在这些大型活动之外，她也已经成长为了一个能够独立撑起自己专场演出的优秀歌手，以第一张专辑『RAYVE』命名的个人 live 从 2013 年 6 月开始，至今已经开办 5 场，而且其中不乏在多个城市间的巡回演出。现在，她的足迹也走到了中国。去年 10 月，Ray 就来参加了深圳动漫节上的活动，这应该也是她的首次海外活动。到了今年，刚刚结束 7 月 25 日的广州 NEO GENERATION 2015，又马不停蹄地赶往香港出演次日的 Anison Dream Stage 2015，献出了优秀的表演。





结束语 -epilogue-

经历过长长的蛰伏期，背后不知付出了多少努力的 Ray，自从出道后就以一鸣惊人的气势在自己的梦想路上冲刺着。作为她的歌迷，笔者相信，从今以后的她一定会有更大的天地去实现自己的梦想。与 I’ve 的前辈 KOTOKO 和川田麻美相比，虽还有些许相似的地方和学习模仿之处，但出道至今 3 年，她已经走出了自己的方向。在周围前辈们的提携指点之下，Ray 今后会进化到什么样的程度，还真让人难以断言。如果你也喜欢这样明朗，时刻保持 happy 笑容的 Ray，就与笔者一起期待今后的她吧。▲



■文 / 完蛋了的国王 ■责编 / 白石 ■美编 / 塔里

金发乌眸 和洋折衷

『黄金拼图』圣地巡礼的醍醐味

Black Eye Blonde , Japanese-Western Style

空气的味道是和洋折衷的醍醐味

TASTE FOR SLICE OF LIFE ANIME

2007年，伴随着京阿尼版『幸运星』TV动画的一鸣惊人，“空气系”一词也开始在二次元领域流行起来，这股热潮一直延续至今已有8年之久。如果把更早以前的『草莓棉花糖』和『南家三姐妹』算作空气系史前代表作的话，那么此类作品的走红已经达到十年甚至更久。这期间涌现出大量拥有超强话题性，令万千观众印象深刻的作品，尤其是2009-2010年间播出的『轻音少女』更是将空气系日常剧的人气推到了历史的巅峰水平，从此带有浓烈校园背景的空气系日常动画堂而皇之地成为了每一个新番季的定番，而且往往有复数的同类作品在一个档期内展开激烈的收视大战，有时甚至成为了当季的主旋律。

空气系的历史虽然不长，但进化速度却异常迅猛，自集大成的元祖作品『幸运星』横空出世以来，各种不同细分分野的作品陆续诞生，先有舞台限定于室内、以吐槽对话为卖点的『学生会的一己之见』，音乐部活类型的『轻音少女』，离开校园将舞台放置于经营场所的『WORKING!!』；后有以百合为卖点的『摇曳百合』，以及将美少







女角色全部替换为思春期屌丝少年的『男子高中生的日常』，和加入萌宠物元素的『请问您今天要来点兔子吗』等。类型越是细分，定位精准的优秀作品越是不断涌现，粉丝群体也日益壮大。今年无疑又是一个空气系作品的大年，三部人气动画的续作先后来袭，分别是4月番的『Hello!! 黄金拼图』、7月番的『悠哉日常大王』第二季和『WORKING!!』第三季。与之展开激烈竞争的还有『干物妹小埋』、『群居姐妹』、『若叶少女』等作。下一季还将有『摇曳百合』和『点兔』的续作强势来袭。其中打响头炮的『Hello!! 黄金拼图』亦是一部类型独特、极富特点的空气系佳作，与有着直接竞争关系的『悠哉日常大王』可谓是内容迥异，却有着异曲同工之妙的两部作品，用日本人常用的形容方式来说就是：皆充满了“醍醐味”。『悠哉日常大王』的醍醐味是带有芬芳泥土气息的清新乡野空气味，而『黄金拼图』的醍

醐味则带有着在同类作品中比较罕见的和洋折衷的奇妙味道。

和洋折衷，也是一个日本人常用的描述方式，大致相当于我们说的中西合璧。『黄金拼图』和洋折衷的亮点一多半来自于主角阵中两个金发碧眼的不列颠美少女——爱丽丝和可怜，正因为有这两人的存在，不仅破天荒地引入了英语培训机构 COCO 塾作为赞助商，并启用带有英国留学背景的声优田中真奈美为女主角爱丽丝配音，从而令观众欣赏到了一口颇为纯真的英式英语，而且还不惜工本地将取景地移师到了主角的出生地英国乡村，把本作的圣地巡礼活动带入了一个新的境界。在空气系动画中加入外国人角色作为调剂品，与『黄金拼图』同时期的『点兔』可以说也是一个典型，一个用外国人的外壳来包装日本人内核的典型作品，当然『点兔』的境外取景工作是何等用心笔者以前也曾仔细进行过一番巡礼。两作虽然在对待外国人角色的态度上稍有不同，但取景地的档次的确可谓是不相上下，也从一个侧面反映出了空气系动画制作公司如今“不差钱”的业界生存状况。

一直被视作最佳厕上读物的四格漫画也成为改编动画的热门标的，本来被当做是小品级作品的空气系日常动画，如今也能拿到足够到欧洲走一圈的充裕预算，BD 销量强势跻身当季前十，这在大约十年前恐怕还是连想都不敢想的事吧。正因为如此，跟随着这些空气系动画的步伐踏出国门，管它是日本还是欧洲，反正都是外国，这回索性就做一次长一点的旅行又未尝不呢?



屌丝女漫画家的异国梦

EXOTIC DREAM OF FEMALE CARTOONIST

『黄金拼图』的作者原悠衣是个典型的女屌丝漫画家。原悠衣出身于北海道最大的城市札幌，在札幌学习生活，至今没有离开过故乡，即便是在她作为漫画家出道并成名以后仍然坚持不上京，以远程交流的方式在老家从事漫画创作。原悠衣家境普通，没钱供她到东京念好学校，所以她毕业于札幌本地的一所叫札幌漫画动画学院的动漫专科学校，毕业后便从事她本专业的漫画创作工作。原悠衣早在 2004 年就在发行量不大的漫画杂志『COMIC BLADE』上以职业漫画家身份出道，而她真正成名却是在大约十年以后。自出生以后就没有在故乡以外的地方生活过的原悠衣是如何创作出以不列颠美少女为主角的漫画的? 这个问题确实让人感到好奇。

原悠衣并非一出道就以四格漫画为创作对象，她的第一部本格连载是 2005 年发表于『COMIC BLADE』上的『堕天使迦南』，是一部氛围略显阴暗的幻想题材作品，篇幅很短，单行本一卷即遭腰斩。次年又发表了全篇 3 卷的『星之魔女』，风格调整为魔法与 SF 相结合的幻想系漫画。以上两部连载都没有取得理想的成绩，导致原悠衣被踢出『COMIC BLADE』的连载阵，一度只能以画官方同人漫画糊口。原悠衣真正开始接触空气系四格漫画是在『轻音少女』的热潮掀起以后，2009 年末她果断转投四格漫画的大本营芳文社，在主推新人漫画家的杂志『まんがタイムきららMAX』的提携下发表了『黄金拼图』，先是试连载了两期，在得到读者的积极反馈后于 2010 年 6 月号上正式展开连载，目前已出版了单行本 6 卷，是原悠衣迄今为止最长的一部作品。『黄金拼图』漫画的设定中并没有很明



确的舞台，这点与『轻音少女』非常不同，究其原因恐怕还是出在原悠衣乏善可陈的人生经历，试想如果把家乡札幌作为漫画舞台的话违和感恐怕不是一星半点，北海道与金发少女的组合怎么看都觉得不搭调，于是索性模糊舞台的概念。虽然怀着沉沉的异国梦，却受困于经济、时间等方面的原因，原悠衣设想中最理想化的和洋交流当然就是让英国美少女同居住在古都京都的日本美少女互相以交流生的身份住在对方家里共同体验生活，所以她在设计主要角色时尽量利用京都的地名作为角色名，比如大宫、九条、乌丸等，然而悲催的是原悠衣连多跑几次京都的机会都没有，对京都的向往终究只停留在了角色命名上，并没有进行任何实地取材。原悠衣同时期发表的另一部四格漫画『若叶少女』今年也得到了动画化的机会，该作在舞台设定方面同样十分模糊，这可以说是原悠衣作品的一个特点。



空气系作品圣地巡礼的最高逼格

SLICE OF LIFE ANIME TOUR

四格漫画终究是一种走极简风格的漫画体裁，作者可以刻意模糊作品的舞台，然而一旦漫画动画化后，动画公司就要为如何取材而伤脑筋了。稍晚于『黄金拼图』在『まんがタイムきららMAX』上发表并一炮而红的『点兔』也有不少与『黄金拼图』相类似的地方，作者Koi久居东京，并没有在海外生活的经历，况且『点兔』是她（他？）的漫画出道作，作为新人漫画家的Koi自然也没有这个财力跑去国外实地取材，所以『点兔』中外国人女主角的设定从举手投足到台词设计都非常日本化，剧情的各种事件也与其他空气系日常漫画别无二致，唯独在舞台设定上加入了少许带有异国风情的描绘，例如“石板铺成的街道”“全木结构的住宅”云云。动画公司在改编时要找到合适的取景地并不难，符合这类描述的小镇在欧洲并不少见，WHITE FOX最终锁定了其中最具有代表性的法国小镇科尔马作为主要取景地，最后就播出的效果来说可谓大受好评，原作者、动画公司和观众皆大欢喜。



至于『黄金拼图』的情况显然要复杂得多，承接制作任务的Studio五组必须锁定的取景地不是一处，而是两处，甚至三处。好在成立时间不长的Studio五组却已经在四格漫画改编和圣地巡礼两方面积累了丰富的经验，2011年时他们曾制作了口碑不错的空气系作品『A频道』，而后又接手了『天才麻将少女』后续作品的制作，走南闯北在日本各地取景，可谓成绩斐然。其实作为『まんがタイムきららMAX』上继『加奈日记』后时隔4年之久的第二部改编动画，芳文社对『黄金拼图』给予了高度的支持。Studio五组自然不敢有丝毫怠慢，除了引入COCO暨作为战略顾问，仔细修订全剧的英语台词和用语，对田中真奈美、东山奈央和大原沙耶香三人的英语发音进行强化训练以外，还与英国旅游局官方达成了高规格的合作协议，一面由英方推荐合适的英国取景地，一面以圣地巡礼为出发点对英国取景地在动画内做深度的植入。据笔者所知，这可能是日本动画史上规格最高的一个圣地巡礼合作案例，同样以英国伦敦为取景地，2011年豪取20亿日元票房的『剧场版轻音少女』也只是以日本国内企业日本航空公司为战略合作伙伴开展圣地巡礼之旅的推介。『黄金拼图』论商业价

值可能还不及『轻音少女』几十分之一，但仅就海外圣地巡礼活动这一项而论，却未必比『轻音少女』逊色多少。

做了这许多的铺垫，那么到底『黄金拼图』的英国取景地除了伦敦以外还有哪里呢？笔者其实也不用再卖什么关子，因为说出来也没几个中国人知道——科茨沃尔德地区的小城塞伦赛斯特和拜伯里。在提笔撰文之前，笔者特地去了趟书城翻阅了十几种有关英国旅游的书籍，其中大部分连提都没有提及科茨沃尔德，个别介绍塞伦赛斯特的书籍也仅仅只用了半页不到的极小篇幅将其一笔带过，这座英格兰中部小城在国内就是冷门到这种程度，很显然它既不会出现在旅行社的团队旅游线路上，也不会成为自由行旅行者理想中的目的地。其实塞伦赛斯特在日本的知名度也好不到哪去，普通日本人大概也只知晓伦敦、曼彻斯特、利物浦、爱丁堡、巴斯等少数几个英国热门旅游城市。当年空气系前辈作品『草莓棉花糖』大胆地在漫画中加入金发碧眼的纯种英国少女安娜，却巧妙地运用了反差萌的手段把安娜塑造成了一个不会说英语的奇怪英国人，终究避免了因为知识储备不足而无法很好地刻画一个英国少女的尴尬。笔者印象十分深刻的是安娜入学第一天在向全班同学自我介绍时拿自己的英国出生地康沃尔郡做梗讲冷笑话遭遇冷场的情景，想来日本小孩哪里知道什么康沃尔，又怎么听得懂康沃尔 =corn+wall= 玉米墙的超级冷笑话。这次由英国人极力推荐给 Studio 五组的科茨沃尔德则是知名度比康沃尔还要低上个好几档的纯粹乡村地区，又怎么可能会有多少观众知道呢？但换个角度思考，这正是利用圣地巡礼的途径来大力推广科茨沃尔德旅游的良机。事实证明事后果真有日本圣地巡礼同好奔赴科茨沃尔德，并发回了大量第一手资料，否则本文也就难以成文了。





▲塞伦赛斯特教区教堂



▲塞伦赛斯特市中心商业街



▲塞伦赛斯特市的 Waterstone's 书店，是英国的老牌连锁书店品牌





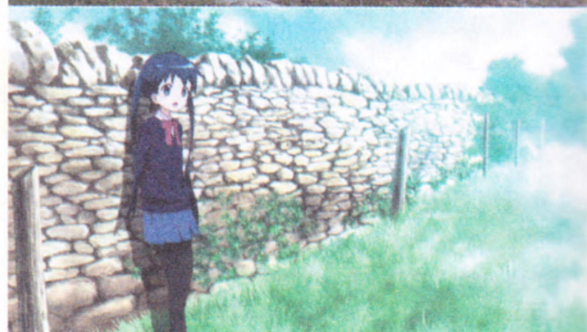
▲拜伯里小镇风光





▲拜伯里小镇上的英式石造住宅





▲拜伯里乡间的石墙，据说一直延伸到了牛津





▲出现在第一季 ED 里的电话亭和长椅





▲流经拜伯里小镇的科隆河上的小石桥

英格兰腹地的“羊之丘”

HILL OF SHEEP IN ENGLAND

科茨沃尔德（Cotswolds）的英文原意是遍布小房子的山丘，科茨沃尔德地区自古就有繁荣的羊毛贸易，因此也被称为英格兰腹地的“羊之丘”。科茨沃尔德位于英格兰西部的格洛斯特郡内，其作为旅游胜地的最大卖点便是极具代表性的英式田园风光，本次『黄金拼图』的两个取景地拜伯里和塞伦赛斯特都在科茨沃尔德地区，而另一处乡村取景地库姆堡的福斯农庄则在与格洛斯特郡相邻的威尔特郡境内。以上三处地点都是典型的英国乡村小城镇，在伦敦西部 100 多公里开外的英格兰腹地，没有机场和高速铁路可达，只能搭乘巴士或自驾前往，所以来此游玩的外国游客很少。但这一带保留了自中世纪以来就未曾改变过的田园风光和石造小城，非常适合进行徒步旅行，所以极少数中文旅行资料对科茨沃尔德的推介也都主要集中于徒步路线的介绍。

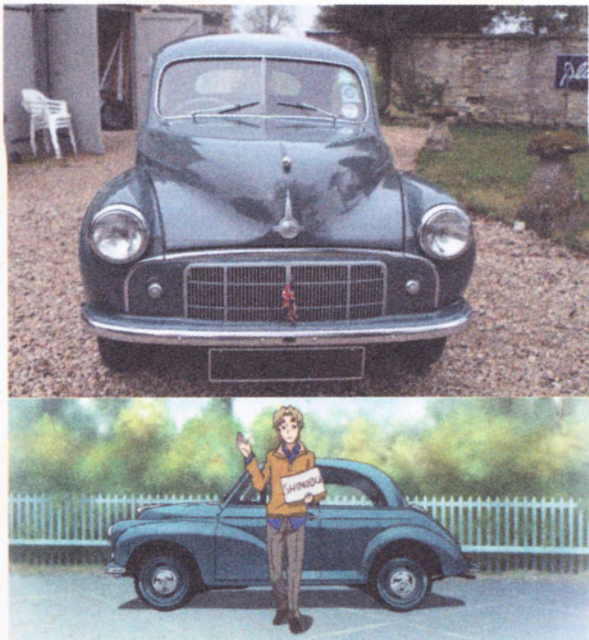
三处地点中，以塞伦赛斯特规模最大，人口有近 2 万人，城市规划也相对完善。塞伦赛斯特的历史最早可以追溯到罗马时代，这里曾是罗马殖民时期规模仅次于伦敦的第二大城市，历经了罗马时代、诺曼时代和后来的撒克逊时代，保留下了大量石造的古迹，其中绝大部分都未经后世开发成为旅游景点，而是静静躺在城外的旷野中等待游人偶尔的造访。塞伦赛斯特现在的大部分民居也仍以石造和砖砌为主，街道格局保留了中世纪时的风格。距离塞伦赛斯特仅 6 公里开外的拜伯里也是相似的情形。对比大西洋彼岸法国腹地的运河小城科尔马，同样是原封不动地保留了中世纪时期的建筑，科尔马以木结构建筑物为主。房屋的取材反映出了当地自然环境的风貌，法德边境地区有着茂密的森林，木材资源充沛，而在以平原和岩石荒原为主的英伦三岛，石材才是最普遍的建筑材料，所以才孕育出两地截然不同的建筑风格。

到科茨沃尔德旅行。除了规划好徒步行程，以最悠闲的方式欣赏田园风光以外，下榻当地的家庭旅馆，住一住气派的石造大房子，体验一番淳朴的英式 B&B（bed and breakfast，床铺加早餐，亦即一餐一宿）可谓是旅行的定番。当初英国旅游局也正是循着漫画里女主角大宫忍赴英国进行寄宿体验旅行（homestay）的这一思路，为 Studio 五组选定了库姆堡的福斯农庄这么个在当地颇有名气 B&B 农庄，以此作为英国少女爱丽丝自家的原型。而剧中爱丽丝带着小忍观光的小城镇便是上述提到的拜伯里和塞伦赛斯特。福斯农庄（Fosse Farmhouse）是一座曾荣膺过多个旅游大奖，并得到英国旅游局官方认证的知名 B&B 农庄，作为『黄金拼图』的主要取景地之一，出现在了动画 ED 的字幕表中，这家农庄之后在日本人中的人气大涨，为此还特别开设了日语的官方主页，显然是为了方便游客来此巡礼。

『黄金拼图』第一季播出后，诚然在观众中引发了不错的反响，但受制于取景地较低的知名



▲从伦敦帕丁顿站搭乘快速列车需 80 分钟到达斯温顿站经换乘一次后 15 分钟车程抵达库姆站，从这里到福斯农场也就不远了



▲片中拍到的老爷车属于福斯农庄房东卡伦太太的爱车



▲小站库姆的车站建筑也都是石造的，这是当地建筑物的一大特点





▲福斯农庄气派的主体建筑，门前庭院的设计在动画中也有忠实的还原



▲剧中女主角大宫忍在英国寄宿时的房间，虽然布局略有不同，但床单式样和木马等细节都得到了忠实还原



▲福斯农庄厨房的各类器物也都被很细致地还原了出来





▲福斯农庄的大门前是动画两位主角儿时合影的地方





▲福斯农庄门口的小熊玩偶是一开始就摆放在那里的，也被眼尖的动画取材工作人员抓到了这个细节

度，圣地巡礼活动并未很快开展起来，因此在动画第二季投入制作以后，英国旅游局也加强了与Studio 五组的合作力度，先是英国旅游局 2015 年 4 月在其面向日本游客的官方博客上以『黄金拼图』的舞台为主题对科茨沃尔德进行了大幅细致的介绍，而后动画制作方配合动画的播出，又在 6 月移师科茨沃尔德，在当地开展了一个为期 5 天的巡礼活动，礼尚往来地向英国民众展示介绍了『黄金拼图』在科茨沃尔德的拍摄情况，这在有圣地巡礼活动以来的历史上当属首次。当然，单纯从实用性的角度上说，英国旅游局只是向日本圣地巡礼爱好者提供了在科茨沃尔德当地的巡礼信息服务，如果能像『剧场版轻音少女』一样再纳入一家大型航空公司或者旅行社一起合作，那么圣地巡礼之旅才会变得更具可操作性。眼下无论是日本游客还是中国游客，去英国自由行都不是一桩易如反掌的小事，更实际的执行方案可能是走某些常规旅游路线，利用自由活动的时间，从牛津或伦敦出发进行一次科茨沃尔德地区的半日游或一日游。

甲壳虫与伦敦眼

THE BEATLES AND LONDON EYE

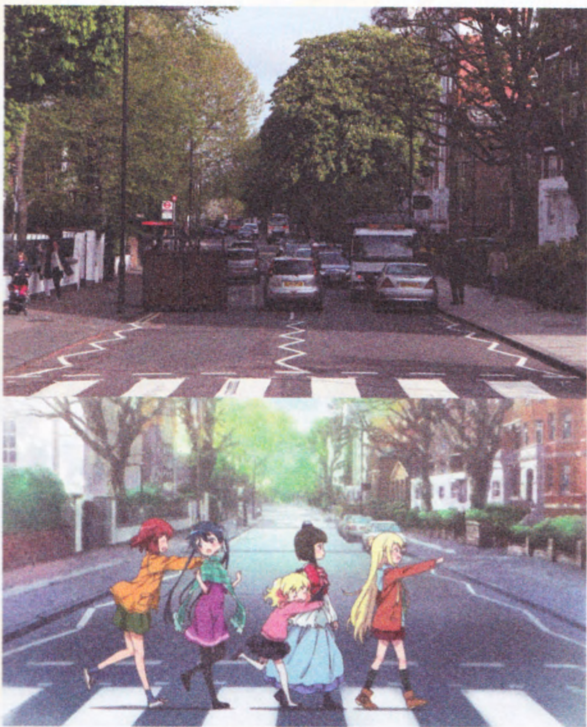
既然提到了伦敦，下面就不妨辟出一小块篇幅聊一聊伦敦一地的圣地巡礼。以伦敦作为本格取景地的动漫作品屈指可数，除『黄金拼图』和『剧场版轻音少女』之外，想必也只有『侦探歌剧』、『艾玛』、『Fate/Zero』等少数带有英国设定背景

的作品，就连『名侦探柯南 贝克街的亡灵』这样的片子也只不过粗泛地借用了几处伦敦著名景点作为陪衬而已，并没有针对性的取景。对比『黄金拼图』和『剧场版轻音少女』的取景，前者在广度上更胜一筹，而后者则在深度上大做文章，『剧场版轻音少女』几乎全篇都以伦敦作为舞台，篇幅决定了实地取景的浓度和深度。『黄金拼图』起初只在动画开篇第一话用几分钟的时间走马观花了一遍伦敦市区便转战乡村地区，可能是意识到英国代表性旅游城市在动画中露出度的严重不足，『黄金拼图』第二季特意在 ED 动画里插入了一些伦敦的景点，尽管整个第二季并没有伦敦的戏份，这未尝不是个高性价比的做法。

作为英国最大，也是世界范围内颇有知名度的大都会，伦敦既是进出英国旅游的门户，也是最热门的旅行目的地。伦敦有一些众所周知的著名景点，如伦敦塔桥、大本钟、白金汉宫、大英博物馆、特拉法尔加广场、诺丁山、贝克街等，还可以加上近几年因奥运会而声名鹊起的泰晤士河畔的"伦敦眼"摩天轮。如果不仅限于景点的话，伦敦的地铁、双层巴士、足球赛等也都是非常值得体验的项目。这些具有代表性的伦敦旅游资源换言之也是动画取景时要重点照顾到的对象。当年『剧场版轻音少女』来到伦敦，将取景地分为观光景点和特殊取景地两类，在后一类中出现了诸如因甲壳虫乐队的同名专辑封面而享誉全球的阿比路(Abbey Road)十字路口斑马线(『Hello!! 黄金拼图』ED 中也对此进行了致敬)、乐器行云集的丹麦街、吸引很多前卫摇滚乐手到访的潮流圣地康登镇。常规性的观光景点则有伦敦塔桥、大本钟、"伦敦眼"、切尔西老教堂这几处，其中尤以"伦敦眼"摩天轮为重点，这恐怕是因为"伦敦眼"作为伦敦泰晤士河畔的新地标更具有新鲜感。后来『Hello!! 黄金拼图』的 ED 里也出现了主角四人组搭乘在摩天轮座舱里欣赏泰晤士河夜景的镜头。

"伦敦眼"尽管是因为 2012 年的伦敦奥运会的契机而广为国人所熟知，不过这座摩天轮早在 1999 年就已经建成投入使用，初衷是为了纪念千禧年的到来。这座由英国航空公司赞助，总耗资达到 1.2 亿美元的超豪华摩天轮在 2005 年以前还一直以 135 米的高度雄踞全球摩天轮的榜首，当然后来在全世界范围内掀起了一波建造大型摩天轮的热潮，"伦敦眼"早已被各路后起之秀所超越，目前只能屈居第 7。顺带一提的是未来全球最高摩天轮将是在建中的"迪拜眼"，其高度为 210 米。此外全球最高的十座摩天轮里竟有 6 座在中国，谁让咱钱多没地儿花呢……


▲同样是在第二季 ED 里出现的伦敦塔


▲阿比路路口这条著名的斑马线


▲白金汉宫门前的近卫军岗亭


▲伦敦眼座舱的内景，可以一览泰晤士河两岸的盛景，想必入夜后景色更佳



▲伦敦希斯罗国际机场的达到通道




▲伦敦著名的皮卡迪利广场，周边大型百货公司云集

其实建造大型摩天轮的目的不是为了好看，而是为了赚钱。由于“伦敦眼”的地理位置极其优越，自投入运营的15年多以来已接待游客超过6千万人次，已经取代伦敦塔桥、白金汉宫等老牌伦敦标志性景点，一跃成为全伦敦，乃至全英国最受欢迎的付费景点。坐上“伦敦眼”环游一周仅需30分钟，很多人就是冲着这短短半小时的享受时光从世界各地慕名而来。

整个英国段的圣地巡礼就如笔者此前所言，最好以伦敦为原点设计出行路线，一般可利用一天到一天半时间巡礼伦敦市内景点，再花费一天时间租车或搭乘巴士前往科茨沃尔德游玩。如果有条件的话当然是在福斯农庄留宿一晚，享受一下纯粹的英式B&B比较好。

接力“大春物”千叶县内走一遭

BACK TO CHIBA

那么为了圣地巡礼一番『黄金拼图』的取景地是否就一定要花费大把银子，坐十几个小时的飞机跨越N个时区到位于地球另一端的英国去逛一逛呢？其实也不尽然，圣地巡礼活动本来就是根据个人的时间、精力、财力量力而行的活动，就算去不了英国也一样可以在日本国内巡礼『黄金拼图』的圣地。

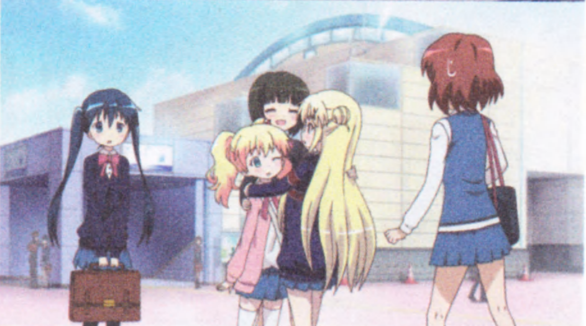
据日本同好考据，『黄金拼图』两季在日本本土的取景地至少有六处，全部集中于与东京相连的千叶县境内，所以非常便于一次性巡礼完。两季共用的取景地有三处，分别位于千叶县习志野市的实籾、津田沼，以及佐仓市的臼井地区。按照与东京地理位置的远近关系，可以以东京任意大站为出发点，只要坐上去千叶方向的总武线便万事大吉了。第一站可先在总武线津田沼站下车，从南口出站便可以看到一排以永旺食品馆为代表的店铺门面，这里的露天平台出现在动画第一季第2、4话里，是主角一行人休憩小坐的地方。巡礼后不需要原路返回，可走到一步之遥的京成津田沼站搭乘京成电铁京成本线继续向东去往第二站实籾站。



▲津田沼站前的Morisia 商店街

实籾是三处取景地中最重要的一处，实籾站是剧中主角们通勤的上下车站，这意味着作为主角母校的架空高中也在实籾地区，其原型就是当地的实籾高中。此外主角们通勤路线上还经过一座叫实籾本乡公园的小公园，所以巡礼者可沿着实籾站、实籾本乡公园、实籾高中的路线巡礼。具体路线是从实籾站北口出站，可以看到剧中可怜坐过的一张环形长椅，然后折向西南方向从北门进入实籾本乡公园，沿着与剧中相同的散步道一直向南走，出了公园后看到高大的输电塔，继续往东南方向走就能抵达实籾高中的校门口。照例学校内部是不让拍摄的，那么就只有原路返回了。




▲京成本线实籾站

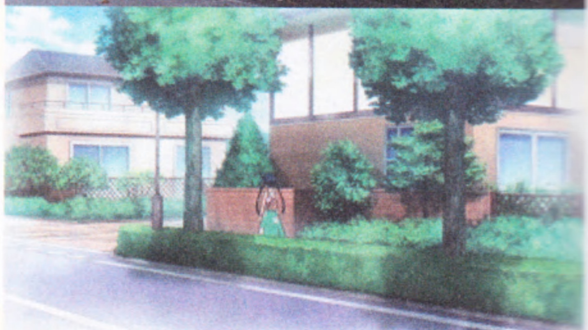

▲实籾高中校门前

回到实籾站搭乘京成本线下行列车到京成臼井站，从南口出站就到了剧中主角大宫忍的自家所在的街区原型。具体巡礼路线是，从车站南口出站就能看到主角们清早上学时经常约会碰面的小广场，沿道路直走到达第一个十字路楼可以看到一家叫“Jelly Pasta”的意式餐厅。可怜在这里与其他人分道扬镳；继续前进至第



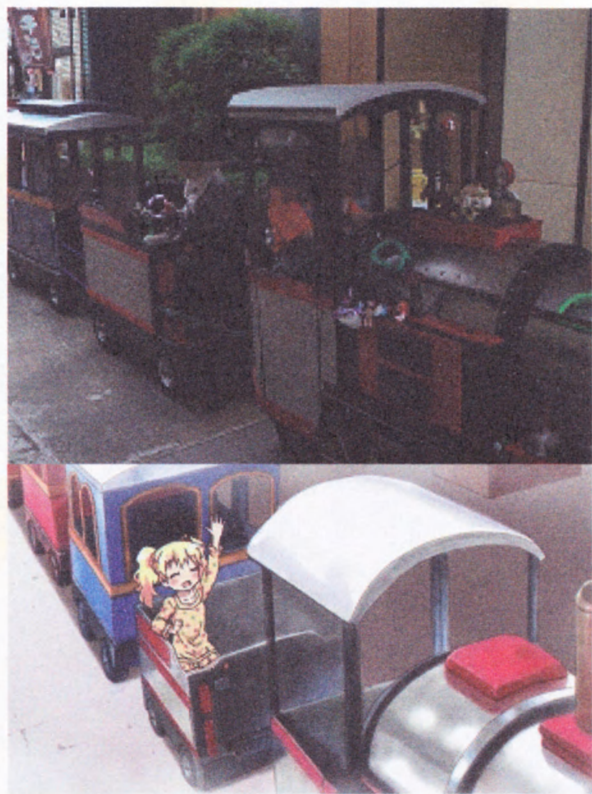

▲第二个十字路口小忍爱丽丝与阳子和绫分手的地点



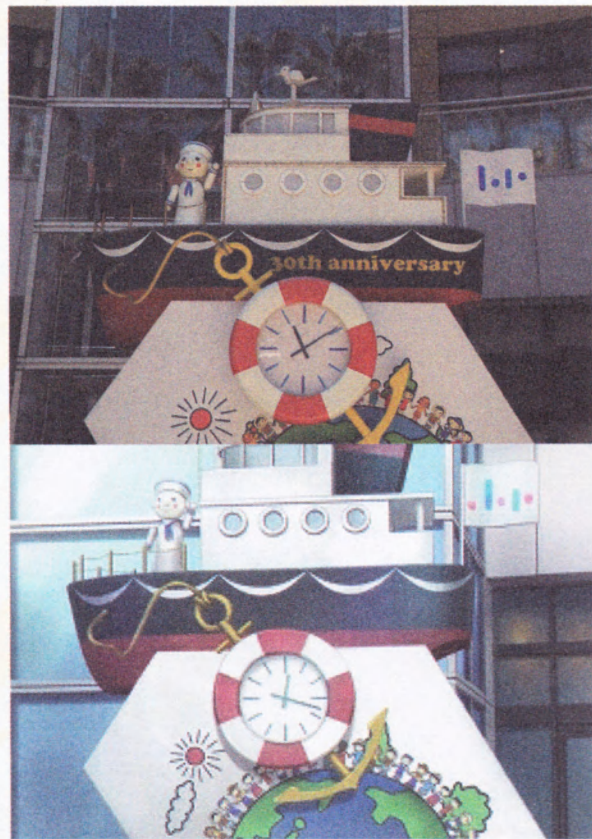

▲疑似阳子家原型的住宅

二个十字路口见到一家叫"welcia"的药店，在这里小忍和爱丽丝与阳子和绫也分别走向不同的方向。如果继续沿着小忍家方向走的话会遇到一个Y字型岔路，向左是小忍和爱丽丝回家的方向，向右可以到达一座叫饭重3号街公园的小公园，在第一季第5话里众人与勇姐姐曾一同在这里玩耍。

到了动画第二季『Hello!! 黄金拼图』时，Studio五组在前作的三个取景地的基础上适当又增加了三处新的取景地，分别是出现于第5话中的千叶船桥的LaLaport TOKYO-BAY购物中心；第10话中利用到的千叶市千叶站；同一话里用了大篇幅取景的御宿月之沙漠海滨浴场。很巧的是笔者刚刚在『我的青春恋爱喜剧果然有问题』的圣地巡礼中提到过LaLaport TOKYO-BAY，同一季里有两部动画到这座购物中心里取景是不是有点争先恐后的赶脚？对比之下，『Hello!! 黄金拼图』的取景更细致彻底，里里外外拍了个遍，其中有很多让人看后忍俊不禁的小细节，比如爱



▲ LaLaport TOKYO-BAY 商场里可爱的小火车



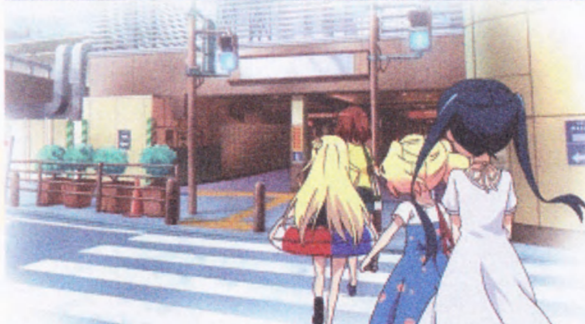
▲航船形状的时钟是 LaLaport TOKYO-BAY 的标志物之一



▲ LaLaport TOKYO-BAY 商场外供顾客休憩的场所

丽丝坐过的小火车，时钟广场上可爱的航船外形的时钟等。第10话是观众们期待已久的泳装回，一行人就近来到了千叶县内很有人气的海滨浴场"月之沙漠"。这个海滨浴场位于千叶县东南部房总半岛靠太平洋的一侧，从京成本线沿线没有直达的电车线路，需要先坐到千叶站再换乘外房线到御宿站下车。千叶县的御宿町是日本著名的童





▲ JR 千叶站前的斑马线



▲千叶站的站台内部



▲御宿町的街景，带有浓郁的异国情调





▲御宿站的站台上

谣『月之沙漠』的发祥地，童谣的作者日本画家、诗人加藤正男学生时代曾在这里养病，后来以御宿海岸的风景为原型创作了『月之沙漠』。加藤去世后御宿人为了纪念他遂将本地的海滩改造成了『月之沙漠』中描述的模样，漫漫黄沙上王子与公主骑着骆驼款款而至，远处还有一轮新月缓缓升起……一派极富诗意的场景。有趣的是在月之沙漠海滨浴场不仅有童话般的沙漠，也有高大的人造仙人掌雕塑随处妆点，这是因为御宿町在400年前就跟墨西哥发生了渊源，1609年9月4日有一艘开往墨西哥的西班牙殖民船在御宿附近海域沉没，船上还搭乘着菲律宾总督，在当地日本人的救助下多数船上人员安全脱险，后搭船返回了墨西哥，所以当地被视为日西墨三国间交通的发祥地。1978年时御宿町与墨西哥的阿卡普尔科结成了友好城市，以此为契机带有墨西哥风情的仙人掌便大举"入侵"月之沙漠海滨浴场，完全来自于不同出处的仙人掌与沙漠倒也相得益彰。

日本段的圣地巡礼全部集中在千叶县一地，设计巡礼路线时可适当取舍将巡礼时间压缩在一天内，以东京作为出发地，搭乘总武线、京成本线巡礼沿线取景地即可。如果时间和预算充裕，那么不妨用一天半到两天时间，先把『黄金拼图』和"大春物"的取景地巡礼一遍，然后从千叶站搭乘外房线到御宿的"月之沙漠"享受一番碧海蓝天。虽然这一路上没有金发少女，但应接不暇的美景足以令人感到无比充实。▲



朱紅 Vermeil

－古都・辰砂銘－

Episode01 Ancient:Ashen Blood

HOLLOWINGS

Present by Hollowings.2015.

无月
色下

四刷確定

-原作-	-作者-	-CP-	-定价-
刀剑乱舞	不叮漫反射（图） 托尼外星人（文）	三日月宗近 x 鹤丸国永	50RMB

U235核燃动力 ✻ U235 The Nuclear Powered



二次元App

Two Dimensions Application

制作中

PAD GALA
" PUZZLE AND DRAGONS" FANBOOK

热门手游大作详解和入门心得

『白猫 project』『乖离性百万亚瑟王』
『锁链战记』『神赐之门』『我家公主最可爱』
『梅露可物语』『智龙迷城』『混沌之戒』等

战国偶像时代手游大比拼

『Lovelive！』『偶像大师』
『AKB』『偶像活动』『东京七姐妹』等

围观来自家用机的大作们

『最终幻想 记录守护者』『最终幻想 G-BIKE』
『勇者斗恶龙 怪兽篇』『链接传说』
『星石传说』『怪物猎人』『三国无双』
『创造球会』『噗呦噗呦』等

Google Play 和 App Store 日服注册攻略，
VPN 使用教程，安卓和 IOS 有趣萌应用推荐

WUG、爱相随 与那些已经停运的手游大作

优秀精品推荐图鉴，收录不容错过好作品
塔防系、三消系、养成系、卡牌系、音乐系、喵星人、动画改编系……
分类总结

二次元狂热
Two Dimensions Mania
81

微博：http://e.weibo.com/2dmania
信箱：jedi1iao@163.com

封底故事
『朱红』





光盘
定价 25 非卖品